INITIATIVE



Le premier magazine numérique dédié à Star Wars Miniatures

Conversions

General Kenobi on Clone Armor

Clone Trooper on Dactillion

Scénario

Battle of Endor

Concours D/C

Les gagnants

LOTF

FAQ

Errata

Teams

Critique

Nouvelle rubrique

Les customs sous la loupe

A découvrir

SWM Customs Navigator

INITIATIVE
Numéro 2
Avril 2008
STAR WARS MINIATURES











WITH THE STAR WARS MINIATURES GAME, ANYTHING'S POSSIBLE!

MIX IT UP WITH CHARACTERS FROM ANY ERA ACROSS THE ENTIRE STAR WARS SAGA, FOR BATTLES LIMITED ONLY BY YOUR IMAGINATION! AND WITH THE NEW 60-FIGURE LEGACY OF THE FORCE SET, YOU'LL BE ABLE TO ADD 16 CHARACTERS FROM THE HIT COMIC BOOK "STAR WARS: LEGACY".

STAR WARS





WIZARDS.COM/STARWARS

EDITO

par **CLAUDE M. BRITO**

L'ordre du jour : Les conversions ! Comme vous vous doutez bien, ce numéro est axé principalement autour des conversions. Et pour cause ! Pas moins de cinq articles illustrent ce numéro. Tout d'abord, Pierre Enault et Christophe Faucher nous présentent tout leur savoir faire pour la création de « General Kenobi on Clone Armor » et « Clone Trooper on Dactillion » (cette dernière ayant participée aux Concours Dioramas/Conversions). Puis Thibaut Roger nous introduit à une nouvelle rubrique qui sera dédiée à l'analyse et critique des conversions (aujourd'hui ce sont les wookiees qui sont à l'honneur). Quatrième article : celui consacré aux résultats du Concours où vous découvrirez les heureux gagnants. J'en profite pour remercier la participation et l'investissement des responsables de WOTC/Hasbro France. Pour le cinquième article dédié aux conversions, je préfère que vous découvriez par vous-même un petit projet qui fera le bonheur des « convertisseurs ». Je souhaite que, avec ce numéro axé sur les « Conversions », tous ceux qui hésitent encore (comme moi-même), se lancent définitivement dans cette aventure des peintures Workshop, du cutter de précision, de la pâte à modeler Greenstuff… Dans un autre ordre de choses, la sortie de la nouvelle extension « Legacy of the Force » n'est pas passée inaperçue par l'équipe de rédacteurs et David Marantz nous présente alors un article avec ses impressions et quelques idées d'équipes. Dans un autre article, Denis Havart nous rappelle quelques principes de base à prendre en compte pour donner un coup de pouce à nos chances de réussite, et David Bonafonte nous offre un scénario de la bataille d'Endor à jouer sur trois fronts. Et avant que vos courriers me tombent dessus, je vous présente mes excuses car j'étais contraint de déplacer la deuxième partie de l'analyse détaillée de « Rebel Storm » au prochain numéro. En attendant des nouvelles des prochaines extensions de SWM, ainsi que des précisons sur le Championnat de France 2008 de SWM qui aura lieu en juillet à Disney, je vous souhaite une bonne lecture.

CLAUDE MARTIN BRITO
(*Master Ooroo*)

INITIATIVE
Numéro 2 – Avril 2008

REDACTEUR EN CHEF / MISE EN PAGE
Claude Martin Brito

RELECTEURS
Amélie Brito
Christophe Collobert (*ADX*)

REDACTEURS
Christian Bogey (*Mandalorien*)
David Bonafonte
Pierre Enault (*Algan*)
Raphael da Silva Gomes (*Rafpark*)
Christophe Faucher (*Totof*)
Denis Havart (*GZU*)
David Marantz (*David M*)
Thibaut Roger (*Ritin Kornas*)
Kazutoyo Yasukawa (*The Phantom Menace*)

IMAGE DE COUVERTURE
© Thibaut Roger

RESPONSABLE PUBLICITE/COMMUNICATION
Denis Havart

Dans ce numéro



A propos de la couverture

Photomontage réalisé par Thibaut Roger (*Ritin Kornas*)

Question : Qu'est-ce qu'ils ont en commun Photoshop, Star Wars Miniatures et Star Wars Encyclopedia ? Réponse : Thibaut Roger. En effet, dans chacune des thématiques présentées, Thibaut est plus que présent. Du côté graphisme, il suffit de regarder l'image de couverture pour constater que Thibaut ne fait pas les choses à la légère : quand il travaille, il prend son temps, il sait être patient et méticuleux. Mais aussi audacieux, comme le démontre la couverture (il faut oser mettre dans la même image une cinquantaine de customs !!!) ou le photomontage avec Stich et Leroy se bagarrant avec des sabres laser !! Puis il y a les miniatures de Star Wars, où l'on retrouve Thibaut en train de « convertir » à droite et à gauche toutes les figurines qui lui tombent sur les mains. On est ravis de le savoir aussi passionné dans cet art car ceci nous a permis d'apprécier pas moins de 4 de ses conversions dans le Concours D/C. Et pour ceux qui ne le sauraient pas encore, Thibaut fait aussi partie de l'équipe de rédaction du site Star Wars Encyclopedia, où l'on peut consulter 33 fiches de sa manufacture. Et comme tout ça ne lui suffit pas (ah, la jeunesse !!), il vient de s'engager auprès de Initiative pour faire vivre une toute nouvelle rubrique qui devrait faire le bonheur de tous les « convertisseurs » de SWM. Je me demande, avec tout ça, as-tu le temps de jouer à SWM ? ☺ Quoi qu'il en soit, ne t'arrête pas et continue à éblouir nos yeux avec tes créations !

Introduction à Star Wars Miniatures

par Claude M. Brito et Kazutoyo Yasukawa

Les deux pages présentées ci-dessous sont adressées aux joueurs et collectionneurs qui entendent parler de Star Wars Miniatures pour la première fois. Il est nécessaire de préciser qu'il s'agit seulement d'un aperçu du jeu. Pour plus d'informations il est souhaitable de visiter les sites web spécialisés (certains sont mentionnés dans le site web du magazine).

C'est quoi Star Wars Miniatures ?

Star Wars Miniatures (SWM) est un jeu de figurines prépeintes, à collectionner, déjà assemblées et prêtes à l'emploi, édité par Wizards of the Coast. Ces figurines représentent des personnages et des véhicules de l'univers de Star Wars. La taille de référence pour ces miniatures est d'environ 42 mm pour Darth Vader (base incluse). Les autres personnages et les véhicules sont à l'échelle.



Il existe trois façons d'aborder SWM

1. En tant que joueur, en vous affrontant à d'autres joueurs en utilisant les règles officielles ou en jouant des scénarii.
2. En tant que collectionneur, car chaque figurine possède un niveau de rareté (commune, peu commune, rare et très rare).
3. En tant que fan de l'univers de Star Wars, en recréant vos passages favoris de l'histoire de Star Wars, en créant des dioramas issus de votre imagination, ou en les utilisant pour le jeu de rôle Star Wars.

Le principe du jeu

Nombre de joueurs : de 2 (format officiel) à 4

Préparation d'une équipe. Il s'agit de constituer une armée, sachant que chaque figurine a un coût et que le coût total de votre équipe ne doit pas excéder la quantité de points définie au préalable (100, 150 ou 200 points correspondent aux formats officiels). Plusieurs types d'équipes sont possibles en fonction du format du jeu : le scellé et le draft (en utilisant seulement des figurines issues d'un booster), ou le construit (chaque joueur prépare son armée autour d'une seule faction [impériale, rebelle, sith, etc] avec la possibilité d'adjoindre des personnages neutres appartenant à la frange [faction appelée Fringe]).

Déploiement de l'équipe. Les joueurs choisissent une carte représentant le terrain de bataille. Ils disposeront chacun leur armée dans une zone de quatre cases à partir du petit bord de la carte, c'est la zone de départ (une grille est dessinée sur la carte afin de faciliter les placements).

Séquences du jeu. Un match se joue en rounds. A chaque début de round, les joueurs déterminent qui aura l'initiative, c'est-à-dire qui joue en premier, définissant ainsi l'ordre des séquences de jeu des participants (phase). Chaque joueur active deux figurines par phase. Chaque figurine ne peut être activée qu'une fois par round, c'est son « tour ». Il consiste à : (1) soit déplacer sa figurine, puis attaquer (en choisissant la cible et en lançant le D20), (2) soit attaquer, puis déplacer la miniature, (3) soit effectuer uniquement un déplacement (mais avec un bonus de vitesse qui lui permet de parcourir le double de distance par rapport au premier cas).

Interactions entre les figurines. C'est lors d'une attaque que les interactions entre les figurines ont lieu principalement. A l'aide d'une carte de statistiques accompagnant la figurine, vous avez accès à une série de caractéristiques basiques permettant de résoudre la phase d'attaque (points de vie, défense, attaque, dommages produits). Certaines figurines possèdent en plus des capacités spéciales, des pouvoirs liés à la Force ou des effets de commandement qui peuvent renforcer vos troupes ou affaiblir celles de votre adversaire.

Phase d'attaque simplifiée (*)

- Lancement du D20 :

Si valeur du D20 + Attaque ≥ Défense adversaire
⇒ Attaque réussie
Si valeur du D20 = 20
⇒ Attaque automatiquement réussie
Si valeur du D20 + Attaque < Défense adversaire
⇒ Attaque loupée
Si valeur du D20 = 1
⇒ Attaque automatiquement loupée

Si attaque réussie ⇒ L'adversaire soustrait la valeur Dommages indiquée dans la carte de l'attaquant.
Si attaque réussie avec D20 = 20 ⇒ L'adversaire soustrait 2 fois la valeur Dommages indiquée dans la carte de l'attaquant.

(*) Ce résumé ne tient pas compte du bonus de couverture qui s'ajoute à la valeur Défense lorsque la figurine attaquée est (partiellement) cachée.

Condition de victoire. Le match se termine si : (1) à la fin d'un round, au moins un joueur a marqué des points ≥ à la limite de construction du format

joué , le joueur ayant le plus de points de victoire gagnant la partie, (2) le temps limite a été atteint, (3) pendant dix rounds consécutifs, aucun des joueurs n'a infligé de dégâts à une figurine adverse, fait de jet d'attaque, ou fait lancer un jet de sauvegarde à une figurine adverse. Si le match se termine avant qu'un des joueurs ait marqué des points ≥ à la limite de construction du format joué, les joueurs finissent le round en cours. A la fin du round, le joueur qui a le plus de points de victoire remporte le match. Les points de victoire correspondent aux points de construction.

Les produits disponibles

Depuis la sortie de *Rebel Storm*, le premier set de figurines, six autres extensions ont été éditées à ce jour. Voici la liste des 7 sets de 60 figurines, chacun édité à ce jour sous la forme de « booster packs »:

- ***Rebel Storm*** : Trilogie classique (épisodes IV à VI),
- ***Clone Strike*** : Deuxième trilogie (épisodes I à III),
- ***Revenge of the Sith*** : Axée sur les personnages vus dans Episode III : Revenge of the Sith.
- ***Universe*** : Regroupe les deux trilogies ainsi que la période du Nouvel Ordre Jedi. Première série à introduire les figurines « Huge » de grande taille et deux nouvelles factions : New Republic and Yuuzhan Vong.
- ***Champions of the Force*** : Toutes périodes confondues avec introduction des Chevaliers de l'Ancienne République et les Siths.
- ***Bounty Hunters*** : Extension « Huge » avec toutes périodes confondues et introduction de la faction Mandalorians.
- ***Alliance and Empire*** : Série axée principalement sur la première trilogie et faite à l'occasion des 30 ans de Star Wars.
- ***Force Unleashed*** : Série tirée du nouveau jeu video de Star Wars, mais prenant aussi des personnages de l'univers étendu.
- ***Legacy of the Force*** : Expansion dédiée à la série des neuf livres de « Legacy of the Force », ainsi qu'au comics « Legacy » de Dark Horse.

Trois « starter sets » (contenant tous les éléments indispensables pour commencer à jouer : D20, cartes, quelques figurines, le livret de règles et des jetons) ont étés édités à ce jour :

- ***Rebel Storm*** Starter Set.
- ***Clone Strike*** Starter Set.
- ***Revenge of the Sith*** Starter Set.
- ***Starter set*** SWM.

D'autres produits complémentaires existent tels que des « Scenario packs », des livres « Ultimate missions » contenant des scénarios prêts à jouer et une mini série de 24 figurines (2pack « Rebels and Imperials »).

Symbole de faction

Coût de la figurine

Points de vie

Bonus de défense

Bonus d'attaque

Dommages à prendre en compte si cette figurine réussit son attaque

Espace dédié aux capacités spéciales

Espace dédié aux pouvoirs de la Force et/ou effets de commandement

Symbole du set

Niveau de rareté : 4 niveaux : Commun, Non commun, Rare et Très Rare

THIS EDITION IS LIMITED.
THE GAME IS NOT.

This year, the world celebrates a phenomenon – the 30th Anniversary of the ***Star Wars*** saga. With that in mind, we're offering a very special ***Star Wars Miniatures*** set: *Alliance and Empire*.

If you're a ***Star Wars Miniatures*** player, this set is the perfect complement to your game. And if you're a ***Star Wars*** fan, this set is a one-of-a-kind collectable, sure to be treasured for years to come.

wizards.com/starwars

That's because the first production run of this set is a Limited Edition featuring new sculpts of classic characters on a square base, labeled with the ***Star Wars*** logo in silver. Subsequent production runs will revert to the unlabeled base.

So hurry down to your nearest new ***Star Wars Miniatures*** retailer and get the collectable that's playable.



STAR WARS
MINIATURES
ALLIANCE AND EMPIRE™

LEGACY OF THE FORCE



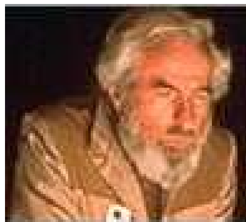
Analyse, critiques, commentaires en tout genre

par **David Marantz (David M)**

C'est le printemps ! Les hirondelles sont revenues, les pendules sont passées (enfin !) à l'heure d'été et la dernière extension Star Wars Miniatures, Legacy of the Force, est enfin disponible ; que demander de plus ? Je m'égare, c'est l'émotion…

Comment qu'il est-y l'univers ? Il est étendu

Allons, un peu de sérieux. Parlons plus en détail de cette nouvelle extension. Un premier coup d'œil rapide sur la checklist nous en apprend déjà beaucoup : cette extension est avant tout dévolue à l'univers étendu. Il faut bien avouer que les extensions précédentes ont bien éclusé les possibilités de figurines issues des films. Alors oui, on retrouve bien quelques égarés cinématographiques qui manquaient encore à l'appel : Dodonna, un Imperial Pilot ou un Rebel Honor Guard ; mais pour l'ensemble, c'est avant tout d'univers étendu qui constitue cette extension. Darth Krayt par-ci, Nomi Sunrider par-là, Antares Draco dans les coins, j'en passe et des meilleurs ; bref, si vous dévorez BDs et romans de Star Wars à longueur de journée, nul doute que cette extension vous comblera.



Et pour la première fois, pas même un Vador ou un Anakin Skywalker dans la liste. Ca, c'est du jamais vu.

Je peux savoir ce que vous faites ? Ben, on bouche les trous, chef

Deuxième constatation : dix factions sont représentées. À savoir toutes, y en aura pour tout le monde. Il est vrai que depuis la création des factions New Republic et Yuuzhan Vong (dans Universe), Old Republic et Sith (dans Champions of the Force) et Mandalorians (dans Bounty Hunters) ; beaucoup se sont plaints de ne pas voir arriver de nouvelles figurines capables de rendre ces factions suffisamment pourvues pour être jouables. Espérons que ces ajouts suffiront.

Lorsque l'on regarde les cartes d'un peu plus près, on s'aperçoit qu'il n'y a pas qu'au niveau des factions que les concepteurs ont souhaité combler des manques. On peut même dire que combler les lacunes existantes semble être la raison d'être de cette extension. Pas assez de petites figurines type chair à canon dans les factions mineures ? Pas de Han ou de Leia dans New Republic (sans être obligé de jouer Jaina et Jacen) ? Pas de Kyle Katarn crédible ? Pas de Luke à un coût intermédiaire ? Pas de Boba Fett Mandalorien ? Legacy of the Force apporte une solution à tout cela.



On constate le même phénomène à un niveau technique. Après l'avalanche de nouveaux pouvoirs que nous a amené The Force Unleashed, Legacy of the Force s'en tient au minimum syndical

question nouveauté. En revanche, de nombreux pouvoirs qui existaient déjà se généralisent. On a ainsi deux nouveaux personnages avec Disruptive. Accurate Shot, l'une des capacités les plus recherchées du jeu, devient disponible pour tous les mandalorians via un effet de commandement. Deux nouveaux personnages permettent de mieux gérer son nombre d'activations par phase, à la manière de San Hill. La faction impériale a maintenant accès au Super Stealth et, pour compenser, trois personnages reçoivent la capacité *It's a Trap !*

Oui, mais bon, quand même

Si, tout de même, on ne devait parler que d'un seul des nouveaux pouvoirs de l'extension, ce serait certainement Cortosis Gauntlet. Donc, j'en parle. Ce pouvoir est l'apanage de l'Empereur Roan Fel et de sa clique de chevaliers impériaux. On le retrouve donc sur trois figurines différentes : Roan Fel, Antares Draco et Imperial Knight. Le principe est simple : si vous réussissez un Lightsaber Block avec un jet au moins égal à celui spécifié par Cortosis Gauntlet (17, 18 et 19, respectivement) et que l'adversaire ainsi bloqué possède un sabre laser, il gagne –20 Damage et jusqu'à la fin de la partie. À n'en pas douter, cette capacité va faire trembler dans leurs robes toutes les équipes à base de Jedis manieurs de sabres.



C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes

Enfin, Legacy of the Force introduit un nouveau style de figurines que je qualifierai de polyvalentes. Dans les extensions précédentes, on pouvait sommairement répartir les figurines en deux grandes catégories : celles capables de faire des dommages d'un côté et les figurines utilitaires (capables de soigner, de donner une attaque supplémentaire ou bien encore de jouer avec les portes) de l'autre. Avec Legacy of the Force, on a maintenant accès à des figurines hybrides, capables d'être à la fois offensives et utilitaires, voire à usage multiple. On remarque par exemple le Bothan Noble qui ressemble au croisement entre un Imperial Officer et un Mon Calamari Medic puisqu'il a à la fois Heal 10 et un effet de commandement qui permet à un follower de faire une attaque immédiate. Ou bien encore l'Elite Rebel Commando qui, avec Grenades 10, Stealth et Twin Attack n'est pas complètement manchot mais qui en plus a droit à la capacité très prisée Override que, jusqu'à présent, n'était disponible que sur des figurines inoffensives.



Pendant ce temps, à Vera Cruz

D'un point de vue plus matérialiste, parlons des figurines elles-mêmes. De ce côté-là, rien de bien nouveau, l'extension est d'un niveau comparable aux précédentes. L'ensemble est correct, certaines figurines sont mieux réussies que d'autres et les visages laissent parfois à désirer niveau détail. Bref, comme d'habitude.

Parmi les figurines réussies (à mon humble avis, c'est subjectif, hein) citons Luke Skywalker dans la version Legacy of the Light Side, dont j'aime bien le dynamisme de la posture, et les détails de l'armure et Darth Nihl dont l'appartenance à la faction Sith ne fait aucun doute. Du côté des ratés, la palme va à Shado Vao et sa posture loufoque ainsi qu'à Kyle Katarn, Jedi Battlemaster dont le visage est catastrophique. (Heureusement, les caractéristiques rattrapent le coup.)



(Et oui, elle est zolie Darth Talon, la Twi'Lek Sith en bikini. Vous allez vous calmer, oui ? Ah mais.)

L'extension comporte 14 VR, 14 R, 16 U et 16 C. C'est un nombre assez élevé de VR et de R (encore que la précédente extension non-Huge, Alliance & Empire soit distribuée similairement) mais pour la première fois, toutes les VR et R sont uniques ce qui signifie qu'un seul exemplaire de chacune vous suffira.

Je récapitule pour ceux du fond

Il est certain que, venant après The Force Unleashed, Legacy of the Force est une extension moins flamboyante. Pas de Rancor aux tatouages bariolés, de Han Solo in Carbonite au pouvoir exotique ou de pouvoirs de la Force plus dévastateurs les uns que les autres.
Comme je le disais plus haut, l'extension semble avoir été conçue pour compléter le jeu, pour combler ses manques et permettre plus de diversité dans la constitution des équipes. Cet objectif sera-t-il atteint ? Seul le temps et de nombreuses parties nous permettront d'en juger mais, au moins, l'effort est louable.

P.S. : Une dernière petite chose avant de vous laisser. Comme toutes les extensions, il existe pour Legacy of the Force un poster promotionnel montrant toutes les figurines de l'extension. Pensez à en demander un exemplaire à votre revendeur favori ; il y a une map inédite au dos !

Mais qu'est-ce tu bois, doudou, dis donc ?

J'en entends dans le fond qui se plaignent, qui réclament, récriminent et en veulent toujours plus. Je ne vous félicite pas. Alors comme ça, après-tout un bel article qu'il est rudement bien, vous voulez en plus des idées d'équipes ? Toutes faites, comme ça, pof ! Bon, d'accord, mais c'est la dernière fois.

Donc, sous vos yeux ébahis, rien que pour vous, trois équipes à base de LOTF. Merci qui ? Ce sont des équipes en 150 points. D'abord parce que je trouve que c'est le format le plus riche du jeu, ensuite parce que c'est tout de même dans ce format que va se dérouler le prochain championnat de France (26-27 juillet, du côté de chez Mickey, si vous faites Top 8 avec une de ces équipes, vous me devez un resto) et enfin parce que si vous préférez jouer en 200, vous n'aurez aucun mal à rajouter 50 points de figurines pour étoffer ces équipes.

Les mêmes, mais en mieux

Des mois, que dis-je, des années que votre Tsavong Lah moisit au fond d'un carton ? Wizards pense à vous. Grâce au Yuuzhan Vong Shaper, tous les alliés Vong ont maintenant un bonus aux dommages de +10. Et ce n'est pas un effet de commandement, donc insensible à Disruptive, et en plus, tenez-vous bien, c'est multiplié lorsque l'on réussit un critique. Seul ennui, il faut éviter que le Shaper ne meurt, mais bon, on ne peut quand même pas tout avoir.

2 × AE59 Advance Scout (6)
2 × CF59 Ugnaught Demolitionist (3)
1 × UH58 Warmaster Tsavong Lah (63)
2 × LF57 Yuuzhan Vong Elite Warrior (14)
1 × LF58 Yuuzhan Vong Jedi Hunter (20)
1 × LF59 Yuuzhan Vong Shaper (21)

Les papys à la plage ou Han Solo et le Royaume du Crâne de Cristal

Fan inconditionnel de la série de jeux vidéos Jedi Knight, je ne peux pas résister à l'envie de faire une équipe avec le nouveau Kyle Katarn. D'autant que ce dernier est loin d'être mauvais : 140 points de vie, triple attaque, Disruptive, Force Grip, etc. Il ne lui manque que Force Renewal et il serait parfait. Et ça tombe bien, on a justement un Luke Force Spirit pour ça ! C'est drôlement bien fichu. Idéalement, il faudrait lui adjoindre un bon tireur. Au hasard, le nouveau Han Solo ? Le reste de l'équipe se finit tout seul :

1 × LF33 Han Solo, Galactic Hero (50)
1 × LF34 Kyle Katarn, Jedi Battlemaster (54)
1 × UH22 Lobot (27)
1 × LF36 Luke Skywalker, Force Spirit (10)
3 × CF59 Ugnaught Demolitionist (3)

Cade, cent balles et un mars

S'il y a bien une figurine qui impressionne dans l'extension, c'est Cade Skywalker, le type qui a un pistolet et un sabre-laser. Il a raison, il ne faut jamais être pris au dépourvu. Puisqu'il a Twin Attack, c'est le candidat idéal pour tester le Bothan Noble dont je vantais les mérites plus haut. Et puisqu'on en est là, autant essayer aussi l'Elite Rebel Commando pour voir ce qu'Override peut donner sur une figurine un peu offensive. Rajoutons aussi Deena Shan, Disruptive et Stealth, c'est sûrement bien. Une pincée de Han Solo, Rogue pour avoir un deuxième tireur et Never Tell Me the Odds. Et puisqu'il ne manque à Cade que Force Renewal, une zeste d'Obi-Wan Jedi Spirit et ça donne :

1 × LF11 Bothan Noble (17)
1 × LF40 Cade Skywalker, Bounty Hunter (61)
1 × LF12 Deena Shan (12)
1 × LF13 Elite Rebel Commando(16)
1 × AE07 Han Solo, Rogue (30)
1 × AE15 Obi-Wan Kenobi, Jedi Spirit (8)
2 × CF59 Ugnaught Demolitionist (3)

Voilà, c'est tout pour cette fois. Je vous laisse, je dois aller voir dans combien d'équipes, j'ai envie de caser Dodonna. À bientôt !

Mini-FAQ pour Force Unleashed

par **Jason Tanner** (Official SWM Net Rep)
traduit de l'anglais par **Christian Bogey (Mandalorien)**

Extrait et traduit du FAQ SWM officiel (édition de mars 2008) disponible dans le site web officiel de Star Wars Miniatures : http://www.wizards.com.

Followers and Commanders (Commandants et Acolytes)

Republic Commando Training Sergeant

Q : Est-ce que la partie relative à la combinaison des tirs de cet effet de commandement concerne aussi ce personnage ?
R : S'il effectue une attaque et que des alliés ayant l'Ordre 66 (Order 66) combinent leurs tirs avec lui, il bénéficie alors du bonus de Dégâts. Mais s'il combine ses tirs avec un personnage différent pour effectuer une attaque, il ne peut pas être considéré comme son propre allié et ne bénéficie donc pas de ce bonus.



Q : Est-ce que le bonus de +10 de Dégâts dont on bénéficie en combinant les tirs s'applique différemment d'un bonus immédiat sur une statistique et ainsi s'accumule avec un bonus immédiat de la même façon que « +10 de Dégâts donnés par le Clone Commander Bacara contre des ennemis adjacents » ?
R : Non. C'est un bonus immédiat concernant une statistique qui est attribué par un effet de commandement plutôt qu'une capacité portant un nom (SA) ou un bonus ne concernant pas les éléments statistiques.

Special Abilities (Capacités Speciales)

Cortosis Gauntlet (Gantelet de Cortosis)



Q : Si un personnage voit ses Dégâts réduit par Cortosis Gauntlet (Gantelet de Cortosis), est-ce qu'il est toujours considéré comme un personnage ayant un sabre laser ?
R : Oui.

Flanking Support (Support Latéral)



Q : Si un personnage est touché deux fois au cours d'un Round (tour de jeu) par Flanking Support (Support Latéral), est-ce qu'il reçoit -8 en Défense ?
R : Non. Un personnage est soit affecté par un tir latéral (Flanking Fire), soit, il ne l'est pas. Il n'y a pas d'accumulation.

Greater Mobile Attack (Attaque Mobile Supérieure)

Q : Puis-je me déplacer totalement (habituellement de 6 cases) pour ce personnage et encore effectuer des attaques multiples ?
R : Oui. Se déplacer après les attaques n'est pas nécessaire pour bénéficier des attaques multiples.

Q : Si un personnage dispose de la capacité Greater Mobile Attack (Attaque Mobile Supérieure) et de la capacité Charging Fire (Feu d'Assaut), peut-il se déplacer au double de sa vitesse et encore utiliser toutes ses attaques.



R : Non. Charging Fire (Feu d'Assaut) remplace le tour. Vous ne pouvez pas utiliser des attaques multiples (comme Double Attack, Triple Attack ou Extra Attack) lorsque vous avez remplacé votre tour… ces attaques sont perdues. Vous devez effectuer « toutes » vos attaques, mais « toutes » vos attaques est en fait l'unique l'attaque dont on bénéficie du fait de l'utilisation de Charging Fire une fois que vos déplacements sont terminés. En fait, il n'y a pas de réel intérêt à ajouter la capacité Greater Mobile Attack dans cette siuation.

Q : Peut-on utiliser Move Faster (Déplacement Plus Rapide) ou Master Speed (Vitesse de Maître) pour augmenter la distance que l'on peut parcourir lorsqu'on utilise déjà la capacité Greater Mobile Attack ?
R : Oui.

Unique

Q : Est-ce que les Republic Commandos peuvent être considérés comme « Unique » ? Ils ont les noms de l'Equipe Delta imprimés sur leurs cartes.
R : Non. Ils peuvent être utilisés pour représenter spécifiquement l'Equipe Delta ou un groupe générique de commandos ayant des capacités similaires.

Force Powers (Pouvoirs de la Force)

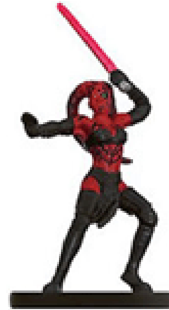
Aing-Tii Flow Walking (Flux de Mouvement Aing-Tii)



Q : Est-ce qu'un personnage peut utiliser des Points de Force pendant un tour initié en utilisant Aing-Tii Flow Walking (Flux de Mouvement Aing-Tii) ou est-ce que les points dépensés pour l'activer sont considérés comme faisant partie du tour ?
R : Vous pouvez dépenser des points de Force. C'est considéré comme un tour comme les autres. Mais le personnage ne doit pas bénéficier de pouvoirs comme Force Renewal (Renouvellement de la Force) car ce n'est pas considéré comme une activation.

Force Bubble (Bulle de Force)

Q : Est-ce que Force Bubble (Bulle de Force) dure toute l'escarmouche, le tour entier, ou juste pour une unique attaque/capacité ?
R : Une unique attaque/capacité.



Q : Peut-on utiliser Force Bubble lorsqu'on est touché par un personnage possédant Force Immunity (Immunité à la Force.) ?
R : Non. Cela reviendrait à répondre à une attaque effectuée par un personnage immunisé contre la force.

Sever Force (Déconnecter la Force)

Q : Est-ce qu'un personnage peut utiliser Force Defense (Défense de la Force) ou Force Absorb (Absorption de Force) pour éviter que Sever Force (Déconnecter la Force) ne soit utilisé sur lui ?
R : Oui.

Errata SWM : Section Force Unleashed

traduit de l'anglais par **Christian Bogey (Mandalorien)**

Extrait et traduit de l'errata SWM officiel (édition de novembre 2007) disponible dans le site web officiel de Star Wars Miniatures : http://www.wizards.com.

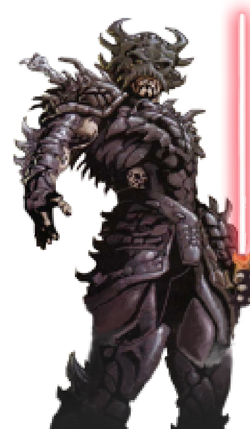
Remarques concernant le booster Legacy of the Force

Darth Krayt (Sith, 5/60)

Ajouter la capacité spéciale suivante :
Melee Attack (Attaque au Corps à Corps)

Virulent Poison Dart (Flèche de Poison Virulent)

Au lieu d'effectuer son tour normalement ce personnage peut prendre pour cible un ennemi éloigné jusqu'à 6 cases. Ce dernier en suivant toutes les règles habituelles relatives au choix des cibles. La cible subit 40 points de Dégâts.
La cible peut éviter les dégâts avec une sauvegarde de 16. L'utilisation de cette capacité spéciale n'est pas considérée comme une attaque et ne nécessite pas du lancé de dé.



PREMIER ADVERSAIRE : LE HASARD

par **Denis Havart**

Star Wars Miniatures est un jeu d'escarmouche mélangeant stratégie et hasard. Votre premier adversaire est le hasard… il n'y a pas de chance, il n'y a que la Force. Apprendre à maîtriser la Force vous permettra d'emporter la partie !

L'INITIATIVE

Dans le jeu Star Wars Miniatures, il est essentiel d'avoir l'Initiative, d'une part pour avoir les bons conseils stratégiques et d'autre part avoir l'opportunité d'agir avant l'adversaire ou le laisser agir si vous êtes dans les premiers tours de jeu, et ainsi connaître sa stratégie de déplacement. Cet avantage peut se traduire par l'élimination d'une figurine adverse non activée et votre adversaire perd l'occasion de vous attaquer.
Pour assurer la prise d'initiative, il existe plusieurs capacités : *Recon* (relance du dé d'initiative), *Anticipation* (dépenser un point de Force pour relancer le dé d'initiative) et *Master Tactician* (Perte de l'initaitive sur un 1). A noter néanmoins qu'il est possible de contrer ces capacités grâce à *Never Tell Me the Odds* de Han Solo.

USE THE FORCE !

En dépensant un point de Force, il vous est possible de relancer le dé lorsque vous devez faire une sauvegarde de 11, ce qui revient à avoir une chance sur deux avec un d20 (dé à 20 faces) de réussir la sauvegarde. La possibilité de relancer, vous accorde statistiquement 100% de réussite. Cette manipulation du hasard par la Force n'est pas sans rappeler Quin Gon Jin dans l'épisode I où il influence le jet de dé pour gagner la liberté d'Anakin…
La capacité *Mettle* est intéressante en cas de relance de dé en dépensant un point de Force, car elle ajoute +4 au résultat obtenu, ce qui se traduit par deux chances sur trois de réussite sur une sauvegarde de 11. L'effet de commandant de Yoda (de la série Clone Strike) est une bonne solution pour permettre une relance sur une sauvegarde sans dépenser de points de Forces.

ATTACK VS DAMAGE

Il est plus intéressant d'assurer la touche que les dégâts infligés. Chaque activation de figurine doit vous permettre de prendre un avantage sur votre adversaire !

Le tir combiné est un moyen élémentaire pour augmenter la valeur d'attaque, il nécessite toutefois d'avoir plusieurs tireurs à faible coût.
Plusieurs capacités permettent d'augmenter la valeur du bonus d'attaque de vos figurines : *Fire Control, Momentum, Opportunist, efffet de commandant de Thrawn, Synchronized Fire, Careful Shot, Jedi Hunter, Bounty Hunter, Loner, Force Valor, Synergy, Cunning Attack, …*
Toutes ces capacités peuvent être cumulées pour assurer la réussite de votre attaque !
Il est également possible de réduire le bonus de défense de l'adversaire plutôt que de chercher à augmenter la valeur de vos attaques avec *Trap.*
Plusieurs capacités permettent de faire une touche automatique, sans lancer de dés : *Sith Lightning, Sith Hatred, Sith Hunger, Flamethrower, Use The Force, Force Lightning, …*
Mais il faut aussi assurer sa défense. Pensez donc à toujours mettre vos figurines à couvert ou utiliser des capacités comme *Lightsaber Duelist, Force Valor, l'effet de commandant de Thrawn, Damage Reduction, Dark Armor, …*
D'autres capacités permettent de réduire les dégâts ou les éviter : *Lightsaber block, Lightsaber Deflect, Evade, Shield, Regeneration, Force Alter, …*

NORMALISATION DU DÉ



Une autre idée serait de jouer avec un dé pipé, mais ceci n'est pas autorisé pour des raisons de fair-play (bien évidemment !). Le d20 que vous utilisez doit être conforme avec celui fournit dans les starters de Star Wars Miniatures. C'est-à-dire que la somme des faces opposées doit toujours faire 21, les nombres 2, 8 et 14 se trouvent autour du 20 et les nombres 7, 13 et 19 doivent être autour du 1.

EN RÉSUMÉ

Dans le jeu Star Wars Miniatures, il y a plusieurs voies pour maîtriser la Force et influencer le hasard. Mais quel chemin allez vous arpenter, le côté obscur (plus rapide) ou la voie de la lumière (plus protectrice) ?

Les plus grands tacticiens sont ceux qui savent inclure une dose de hasard dans leur stratégie, mais sans le subir.

BATTLE OF ENDOR

Un scénario crée par **DAVID BONAFONTE**

Star Wars Miniatures n'a pas qu'un côté compétitif, et notamment, un des plaisirs de ce jeu est de pouvoir littéralement revivre certaines des scènes et batailles les plus marquantes des films.

Cet article vous propose quelques conseils et suggestions pour tenter de recréer pas moins que la bataille décisive de la guerre civile galactique : la bataille d'Endor.

Comme dans les films, la bataille se déroule sur trois engagements parallèles :

- Le « duel à trois », à la fois physique et psychologique, que se livrent Luke Skywalker, Darth Vader et l'Empereur.
- La bataille spatiale qui voit les rebelles, s'attaquant à l'Étoile de la Mort, pris au piège par une gigantesque flotte Impériale.
- La bataille sur Endor, où l'intervention inattendue des Ewoks redonne espoir au commando rebelle qui tente de désactiver le champ de force qui protège l'Étoile de la Mort.

Chaque bataille se déroulera sur sa propre carte, avec des règles spécifiques pour équilibrer les forces et donner une chance aux deux camps de l'emporter (et donc permettre au joueur Impérial de tenter de changer le cours de « l'histoire », mais aussi au joueur rebelle de gagner malgré des forces adverses supérieures).

Le principe est de jouer un round complet (activation de toutes les figurines) sur une carte, puis un round sur la seconde carte, et enfin un round sur la troisième. Ensuite on recommence par la première.
Pour essayer de se rapprocher de l'enchaînement des scènes dans le film, je vous propose l'ordre suivant :

- La bataille spatiale.
- La bataille sur Endor.
- Le duel Vador-Luke (ne commence qu'après le premier tir de l'Étoile de la Mort dans la bataille spatiale).

Voyons plus en détail les règles spécifiques à chaque champ de bataille.

1. La bataille spatiale

Carte utilisée

Il n'y a pas tellement le choix, vu qu'il n'y a que la map du starter !

Forces en présence

Rebelles :

- Mon Calamari Cruiser Home One
- Un ou plusieurs Mon Calamari MC80
- Une ou plusieurs Rebel Assault Fregate
- Le Faucon Millenium
- Un ou plusieurs Rebel Cruiser
- Un ou plusieurs Rebel Transport

- Un ou plusieurs Tantive IV (en tant que Corvette Corellienne)
- Des chasseurs :
  - A-Wing Starfighters et A-Wing Starfighters Ace
  - B-Wing Starfighters
  - Y-Wing Starfighters et Y-Wing Starfighters Ace
  - X-Wing Starfighters, X-Wing Starfighters Ace et Rogue Squadron X-Wing
  - Luke Skywalker's X-Wing (pour représenter Wedge)

Empire :

- Super Star Destroyer Executor
- Un ou plusieurs Imperial Interdictor Cruiser
- Un ou plusieurs Imperial Star Destroyer
- Des chasseurs :
  - TIE Bombers
  - TIE Fighters et TIE Fighters Ace
  - TIE Interceptors et TIE Interceptors ACE

Comme dans le film, les chasseurs commencent la bataille déjà lancés, hors des vaisseaux de commandement. Il faut veiller à ne pas jouer trop de figurines pour ne pas surcharger la map (ou bien alors jouer plusieurs maps accolées), sinon Le nombre de points a peu d'importance, veillez juste à donner à peu près autant de points aux forces opposées.

Ci-après un exemple de composition qui essaie de se rapprocher au plus près des films :

	Valeur à l'unité	**Nombre**	**Valeur totale**
Mon Calamari Cruiser Home One	50	1	50
Mon Calamari MC80	44	2	88
Rebel Assault Fregate	30	2	60
Faucon Millenium	25	1	25
Rebel Cruiser	24	2	48
Rebel Transport	17	2	34
Tantive IV	19	1	19
A-Wing Starfighter	5	3	15
A-Wing Starfighter Ace	6	3	18
B-Wing Starfighter	6	3	18
Y-Wing Starfighter	4	3	12
Y-Wing Starfighter Ace	5	3	15
X-Wing Starfighter	6	3	18
X-Wing Starfighter Ace	7	3	21
Rogue Squadron X-Wing	8	1	8
Luke Skywalker's X-Wing	9	1	9
		34	**458 pts**

	Valeur à l'unité	**Nombre**	**Valeur totale**
Super Star Destroyer Executor	150	1	150
Imperial Interdictor Cruiser	32	1	32
Imperial Star Destroyer	52	2	104
TIE Bomber	4	6	24
TIE Fighter	5	6	30
TIE Fighter Ace	4	6	24
TIE Interceptor	6	6	36
TIE Interceptor Ace	7	6	42
		34	**442 pts**

Placement initial

Les chasseurs et vaisseaux de classe 4 se déploient dès le début de la partie comme les autres vaisseaux.

Les rebelles sont pris au piège et sont très rapidement aux prises avec les chasseurs adverses : le déploiement se fait donc sur une profondeur de 8 cases et non 3 comme dans les règles normales.

Règles spéciales

- *Renforts impériaux* : Si un Star Destroyer est détruit, un autre vient le remplacer au round suivant, utilisant son mouvement pour rentrer par le côté des forces impériales. Il ne peut pas lâcher de chasseurs à ce round, mais il pourra le faire au round suivant (seulement des TIE Fighters déjà détruits grâce à leur capacité Infinite).
- *Vaisseaux amiraux solides* : Pour renforcer les vaisseaux amiraux (qui ont tendance à être détruits un peu trop vite à mon goût dans Starship Battles), vous pouvez considérer que les vaisseaux de Class 1 ont la capacité « DR 2 » et que les vaisseaux de Class 2 ont la capacité « DR 1 ».
- « *L'Etoile de la mort est opérationnelle* » : Tous les deux rounds, à la fin du round, l'Etoile de la Mort tire sur un vaisseau rebelle de classe 2 ou 3. Tirez au hasard quel vaisseau est visé. Celui-ci est éliminé.
- *Faucon Millenium* : Vous pouvez considérer le Faucon comme un vaisseau de classe 4 avec un Command Counter pour les class 4. Cela permet de s'approcher plus du rôle tenu par ce vaisseau dans le film.



« It's a trap ! »

Attaque de l'Etoile de la Mort

Une fois le bouclier détruit, les vaisseaux de class 4 et le Faucon Millenium peuvent pénétrer dans l'Etoile de la Mort. Pour cela ils doivent quitter la map spatiale par le bord opposé au déploiement initial des forces impériales.

On peut utiliser la map « Chancellor's Starship » pour représenter l'intérieur de la station spatiale (voir plan).
Dès le round suivant les vaisseaux qui ont pénétré dans l'Etoile de la Mort peuvent être déplacés dans celle-ci, commençant par la case marquée "A". Seules les cases marquées en rouge peuvent être traversées.

Les vaisseaux peuvent se déplacer jusqu'à 12 cases par round sur cette carte.
Mais aller trop vite peut être dangereux dans les couloirs exigus de l'Etoile de la Mort !
Jetez un d20 après le déplacement de chaque vaisseau, consultez le tableau suivant. Si le score demandé n'est pas atteint, le vaisseau perd un point de structure après un choc à vive allure contre les couloirs la station.

Déplacement	Score à atteindre
1-6 cases	3
7-8 cases	5
9 cases	7
10 cases	9
11 cases	11
12 cases	15

Le cœur de la station se situe sur la case B. Considérez-le comme un vaisseau statique avec 2 points de HULL et 7 de défense. S'il est détruit les structures internes de l'Etoile de la Mort explosent entraînant la destruction de celle-ci.
Vous pouvez jouer la sortie désespérée des vaisseaux encore dans la station tentant d'échapper à la déflagration. Les flammes partent du point B et commencent à « se déplacer » dès le round suivant la destruction du cœur, après le mouvement des vaisseaux. Lancez le D20 :

Jet	Nombre de cases
1-10	6 cases
11-14	7 cases
15-17	8 cases
18-19	9 cases
20	10 cases

Le nombre de cases obtenues représente l'avancée des flammes dans le couloir depuis le point B. Cumulez l'avancée à chaque nouveau tour avec l'avancée précédente.

Tout vaisseau rattrapé par les flammes est détruit. N'oubliez pas la règle de risque de choc pour les vaisseaux prenant trop de risques pour échapper aux flammes !



2. La bataille sur Endor

Carte utilisée

Endor Bunker (quelle surprise !)

Forces en présence

Rebelles :

- Des ewoks en tout genre
- Des commandos
- Une version de Han, Leia, Chewbacca, R2-D2 et C-3PO

Empire :

- Au moins un AT-ST
- Des stormtroopers de tous types (avec quelques scouts si possible)
- Des officiers
- Quelques autres troupes pour représenter le personnel du bunker (Navy troopers par exemple)

Le nombre de points a peu d'importance, veillez juste à ne pas surcharger la carte et à donner à peu près autant de points aux forces opposées.

La page suivante montre un exemple de composition qui essaie de se rapprocher au plus près des films.

Placement initial

Rebelles :

- R2-D2 et C-3PO doivent êtres placés dans les cases marquées A et B (voir plan ci-après).
- Les Ewoks se déploient dans la forêt, c'est-à-dire la zone jaune.
- Han, Leia, Chewbacca et les divers commando rebelles se déploient dans la zone rouge.

Empire :

- Les Impériaux se déploient dans la zone bleue, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur du bunker (Attention ! Tenir compte du fait que la porte du bunker se ferme dès le début de la bataille, séparant donc en deux les forces impériales).

Règles spéciales

- *Concealment* : Vous pouvez utiliser la règle du concealment du pack Attack on Endor : quand l'on tire sur un personnage placé dans les zones vertes (autour des arbres) il faut lancer deux d20 et l'on garde la moins bonne valeur. Ou bien vous pouvez considérer qu'il s'agit simplement de zones de couvert « low-objects ».

Les règles spéciales continuent en page 16.

	Valeur à l'unité	**Nombre**	**Valeur totale**
Ewok	3	20	60
Ewok Warrior	5	10	50
Ewok Hang Glider	7	2	14
Wicket	8	1	8
Rebel Commando	14	4	56
Rebel Marksman	15	2	30
Rebel Commando Strike Leader	18	1	18
C-3PO	6	1	6
R2-D2	8	1	8
Han Solo, Rebel Hero	35	1	35
Princess Leia, Rebel Hero	14	1	14
Chewbacca, Rebel Hero	30	1	30
		45	**329 pts**

	Valeur à l'unité	**Nombre**	**Valeur totale**
Stormtrooper	5	13	65
Elite Stormtrooper	11	2	22
Stormtrooper Officer	14	1	14
Storm Trooper Commander	15	1	15
Imperial Officer	14	2	28
Star Destroyer Officer	12	1	12
Imperial Navy Trooper	6	2	12
AT-ST	54	2	108
Scoot Trooper	8	4	32
Scoot Trooper on Speeder Bike	21	1	21
		28	**329 pts**



- *Renforts Ewoks :* Les ewoks tués peuvent revenir au round suivant (sauf Wicket). Une activation permet alors de faire rentrer un ewok par un des côtés de la carte, adjacent à la zone de déploiement des ewoks. Il peut alors attaquer immédiatement si cela lui est possible.



L'assaut des Ewoks

- *Désarmés* : Han, Chewbacca, Leia et les divers commando rebelles ont été désarmés par les forces impériales. Ils ont tous Melee Attack. Pour qu'un personnage perde Melee Attack, il doit éliminer une figurine impériale. Je vous conseille d'utiliser des marqueurs pour vous souvenir qui possède ou ne possède pas Melee Attack.



Les rebelles sont pris au piège

- *Prise de contrôle d'un AT-ST* : Chewbacca peut utiliser les longues lianes de la forêt d'Endor pour se hisser sur un AT-ST et en prendre le contrôle. Pour cela il doit :
  - Commencer son tour adjacent à un arbre (cases noires dans la forêt).
  - Il peut alors utiliser son déplacement comme s'il avait Flight. Il peut finir son mouvement sur une des cases occupées par un AT-ST. S'il le fait, placez la figurine de Chewbacca sur l'AT-ST. Il peut attaquer tout de suite s'il a parcouru 6 cases ou moins. Chewbacca

peut être pris comme cible une fois sur l'AT-ST, mais il est considéré comme à couvert.
- Il doit alors réussir une attaque contre l'AT-ST. S'il touche, n'infligez pas de dégâts, retirez Chewbacca de la carte : l'AT-ST passe alors du côté rebelle et pourra être activé par le joueur rebelle dès le round suivant.



Chewbacca prends le contrôle d'un AT-ST

- *Ouverture du bunker :* Les impériaux ferment la porte du bunker au début de la partie. Elle ne peut être ouverte par les moyens habituels (se placer à côté ou bien utiliser Override). Elle ne peut être ouverte que des façons suivantes :
  - R2-D2 peut l'ouvrir en utilisant Override tout en étant adjacent à la porte.
  - Un personnage rebelle (non ewok) peut ouvrir la porte par un court-circuit en réussissant un save à 16+. S'il rate, une seconde épaisseur vient renforcer la porte et le court-circuit ne peut être retenté.
  - Si un AT-ST capturé par Chewbacca termine son tour dans la zone rouge (déploiement des rebelles capturés), les rebelles arrivent à faire croire aux Impériaux que la bataille est gagnée et ceux-ci ouvrent la porte au début du round suivant.
  - Enfin, la porte peut être détruite. On peut la prendre pour cible comme un personnage. Elle a 5 en DEF, 100 HP et Damage Reduction 10.
- *Destruction du bouclier :* Si un rebelle (non ewok) termine son tour dans la salle du « Shield Generator » (comme indiqué sur la map), il pose les charges explosives permettant de détruire le bouclier. A la fin du round suivant, les charges explosent, toute figurine située dans le bunker est alors éliminée. Le bouclier tombe et les vaisseaux de la bataille spatiale peuvent pénétrer dans l'Etoile de la Mort désormais.

3. Le duel

Carte utilisée

Plusieurs sont possibles, mais je propose la map « Chancellor's Starship » qui possède une salle du trône qui fera très bien l'affaire.

Forces en présence

Rebelles :

- Une version de Luke Skywalker en tenue de Jedi. Luke Skywalker, Jedi Knight (de la série Rebel Storm) est de loin la version la plus appropriée.

Empire :

- Une version de Darth Vader. N'importe quelle version (sans Dark Armor) peut faire l'affaire. Je vous conseille Darth Vader (de Revenge of the Sith) ou Darth Vader, Dark Jedi (de Rebel Storm) qui n'ont pas une trop grosse défense afin que Luke ait une chance raisonnable.
- Une version de l'Empereur. Emperor Palatine (Rebel Storm) est la version la plus appropriée.

Placement initial

Placez l'Empereur sur la case du trône. Luke et Vader sont placés par leurs joueurs respectifs, n'importe où dans la même salle à moins de 6 cases l'un de l'autre.

Règles spéciales

- Darth Vader a déjà amorcé son retour vers le côté clair de la Force et ne se bat pas à 100%. Il perd Double Attack et ne peut donc attaquer qu'une fois par tour.
- Luke peut puiser dans le côté obscur de la Force une fois par tour pour, au choix :
  - Rage : Luke gagne Triple Attack pour ce tour.
  - Sombre vitalité : Luke récupère 40 HP
- À la fin de chaque tour où Luke a puisé dans le côté obscur, il doit faire un Save de 6+. S'il échoue, il sombre dans le côté obscur et rejoint l'Empereur. Le duel s'achève immédiatement.
- L'Empereur ne peut être joué tant que Vader n'est pas vaincu ou que Luke l'attaque. Il peut alors être joué normalement dès le round suivant.
- Une fois Vader vaincu, celui-ci, grièvement blessé se relève pour rejoindre son maître. Placez sa figurine à côté de celle de l'Empereur. Il ne peut plus attaquer ni être pris pour cible.
- Dès le round suivant l'Empereur, furieux que Luke ne le rejoigne pas, peut donc s'en prendre

au jeune Jedi. Luke ayant épuisé sa colère ne peut plus faire appel au côté obscur.
- A la fin de chaque round où l'Empereur a infligé des dégâts à Luke, Vader doit réussir un Save à 16+. Si il échoue, la souffrance de son fils lui permet de retrouver sa part d'humanité, il se saisit alors de l'Empereur et le projette dans un puit de l'Etoile de la mort, achevant son règne de terreur.
- Luke peut alors, dès le round suivant, quitter la salle du Trône par un des turbo lifts attenants à la salle (l'on considère que les portes des turbo lifts sont déjà ouvertes) afin de quitter l'Etoile de la Mort avant la destruction de celle-ci.



L'Empereur apprécie le spectacle

4. Fin de la partie - Conditions de victoire

La partie se termine avec la destruction de l'Étoile de la Mort ou quand toute la flotte rebelle a été éliminée.

Additionnez alors les points de victoire selon le barème suivant :

Pour les rebelles :

- Mort de l'Empereur (y compris par la destruction de l'Étoile de la Mort) : 5 points.
- Mort de Darth Vader (si Luke choisit de l'achever) : 3 points.
- Désactivation du champ de force : 2 points.
- Destruction de l'Etoile de la Mort : 5 points.
- Destruction de l'Exécuteur : 2 points.

Pour l'Empire :

- Luke passe du côté obscur : 3 points.
- Mort de Luke/Han Solo/Leia : 2 point chacun (0 point si Luke meurt alors qu'il est passé du côté obscur).
- Mort de R2D2/Chewbacca : 1 point chacun.
- Destruction du Home One : 1 point.
- Destruction du Faucon Millenium : 1 point.
- Élimination de la flotte rebelle : 5 points (0 point si cela arrive lors de la destruction de l'Etoile de la Mort).

Le camp qui obtient le plus de points remporte la victoire.

On notera que si les rebelles détruisent l'Étoile de la Mort ils gagnent automatiquement la partie (2 points pour la désactivation, plus 5 points pour la destruction de la station, plus 5 points pour la mort de l'Empereur, c'est-à-dire 12 points au total, soit plus que le total possible pour l'Empire).

Dans le film, le score était donc de 14 à 0, une victoire écrasante pour les rebelles !

Libre à chacun d'ajuster les règles optionnelles et les compositions à son goût afin d'équilibrer encore plus les chances ou, au contraire, de favoriser un camp en particulier.

Resultats du Concours Dioramas/Conversions

par CLAUDE MARTIN BRITO (MASTER OOROO)

Et les gagnants sont… Euh… Au risque de me faire lyncher par les 7 participants, je me dois de faire une petite introduction avant d'annoncer les gagnants (de toute façon je suis sûr que vous sept, vous irez directement chercher les résultats et tant pis pour mon petit topo, n'est-ce pas ?).

Introduction (petite, je vous promets)

Avant toute chose je tiens à vous féliciter pour vos créations sortant de l'ordinaire ainsi que pour votre participation. Sans vous ces concours n'existeraient pas…

Pour ce premier concours de dioramas et conversions organisé par l'équipe d'Initiative, je dois l'avouer, je m'attendais à plus de participants compte tenu du grand nombre de membres du forum minis.aceboard.fr qui maîtrisent l'art de la conversion. Qu'est-ce qui c'est passé ?... Pas de temps disponible ? (Et pourtant le concours avait été annoncé en décembre !!!) Est-ce que certains avaient peur de ne pas être à la hauteur ? (Mmm, ça m'étonnerait car si l'on regarde, une fois encore, la section Customs du déjà mentionné forum, on peut rapidement constater que les créations sont dans la plupart originales et de bonne manufacture).

En réfléchissant après coup, on peut dire que ce n'est pas si mal que ça de se retrouver avec seulement sept participants. D'une part, le jury serait devenu fou en remplissant 10 ou 20 fois les cinq critères qui ont permis d'évaluer les œuvres (et dont je parlerai plus loin), et d'autre part, le faible nombre de participants et de dioramas/ conversions ne fait que mettre en valeur toutes les créations, aucune ne pouvant pas vraiment se fondre dans la masse et passer inaperçue.

Espérons que lors du prochain concours, vous serez plus nombreux, car plus de participants impliquent plus d'impact médiatique, plus de publicité, des lots plus importants… Je rêve (ça ne coûte rien sauf une once de masochisme), mais peut-être un jour, on pourrait organiser un grand concours où les participants doivent créer leurs conversions sur deux jours lors d'un événement comme la GenCon…

Les participants, leurs œuvres

Bon, allons au fait. Voici les 7 participants (par ordre alphabétique) et leurs créations :

Catégorie Dioramas :

- BORDONE Romain avec *Battle of Endor*.
- JERABEK Norman avec *Frozen Imperial Troops*.

Catégorie Conversions :

- ENAULT Pierre avec *Maître Kassofusk*.
- FAUCHER Christophe avec *Clone Trooper on Dactillion*.
- LUDWIG Jean-Philippe avec *Ann et Tann Gella*.
- PILLOT François avec *Sora Bulq*.
- ROGER Thibaut avec :
  - *Dying Rebel Fleet Trooper*,
  - *Captain Zozridor Slayke* de « Sons and Daughters of Freedom »,
  - *Rodian Sergeant Grudo* de « Sons and Daughters of Freedom »,
  - *Recon Sergeant Omin L'Loxx et son motojet* de « Sons and Daughters of Freedom ».

Les photos des dioramas et conversions sont affichées dans l'ordre dans l'image ci-dessus. Mais si ça ne vous suffit pas pour apprécier les œuvres (et je comprends) vous pouvez visiter le site web du magazine où vous trouverez le dossier de chaque conversion et diorama, plus précisément :

http://initiative-swm.fr/2008_03_Concours_DC/2008_03_Concours_DC.html

Le jury (sacré jury) et ses évaluations

Comme il était convenu dans le règlement du concours, le jury était composé de membres de la communauté qui participent activement à la rédaction du magazine, de juges DCI et des responsables de WOTC/Hasbro France. Ci-après la liste (mais, pour l'amour de Dieu, ne les harcelez pas avec des questions du genre : « Eh, oh, pourquoi tu n'as pas choisi ma fig' ? Eh ? Eh ? ») :

- Christian BOGEY (rédacteur d'*Initiative*),
- David BONAFONTE (rédacteur),
- Claude Martin BRITO (Éditeur en chef *Initiative*),
- Christophe COLLOBERT (rédacteur),
- Raphaël da Silva GOMES (rédacteur),
- Damien GUILLEMARD (DCI Manager France, WOTC/Hasbro France),
- Denis HAVART (arbitre SWM DCI),
- David MARANTZ (rédacteur),
- Jérôme MIOSO (Responsable Programmes Magasins de WOTC/Hasbro France),
- Pierre-François PERIQUET (Responsable WOTC/Hasbro France),
- Arnaud PONTALIER (rédacteur),
- Mathieu le TESSIER (rédacteur),
- Kazutoyo YASUKAWA (arbitre SWM DCI).

Bien évidemment, je tiens à remercier très sincèrement chacun des membres pour leur prédisposition et objectivité.

Les critères ayant été évalués par le jury sont les suivants (notés dans une échelle de un à dix) :

- Originalité de l'œuvre,
- Peinture, Sculpture, Finition, Esthétique,
- Respect de l'univers SW,
- Explications fournies pour reproduire l'œuvre,
- Mise en valeur de l'œuvre (photos).

La page suivante présente le fichier excel qui regroupe les votes de chaque membre du jury. Mais si vous ne voulez pas vous perdre dans une matrice de 50 x 13, je vous invite à lire ci-dessous quelques conclusions intéressantes.

- Dans la catégorie Diorama :
  - Norman JERABEK et son diorama *Frozen Imperial Troops*, gagne dans tous les critères sauf dans celui qui concerne le respect de l'univers SW. Il se classe avec une moyenne de 8.18 (tous critères confondus) contre les 6.89 de Romain BORDONE.
  - À savoir, que le diorama *Battle of Endor* de Romain fut principalement pénalisé par le critère « Originalité de l'œuvre ».
- Dans la catégorie Conversions :
  - La palme d'or pour la conversion la plus originale reviens au *Recon Sergeant Omin L'Oxx et son motojet* de Thibaut ROGER (moyenne de 9.00), suivie de très près (avec une moyenne de 8.85) par *Maitre Kassofusk* de Pierre ENAULT et par *Clone Trooper on Dactillion* de Christophe FAUCHER.
  - Ces deux dernières conversions reçoivent la moyenne la plus haute (8.85) dans le critère « Peinture, sculpture, finition et esthétique ».
  - Les sœurs *Ann et Tann Gella* de Jean-Philippe LUDWIG se détachent du lot grâce aux 9.31 points de moyenne dans le critère « Respect de l'univers SW ».
  - C'est à nouveau le sergent Omin qui gagne dans la catégorie « Explications fournies » avec 8.85 points de moyenne.
  - La mise en valeur de la conversion revient à Christophe FAUCHER et son *Clone Trooper on Dactillion*.

Le classement finale est donc :

Catégorie Dioramas :

1. **JERABEK Norman avec *Frozen Imperial Troops*. 8.18 points.**
2. BORDONE Romain avec *Battle of Endor*. 6.89 points.

Catégorie Conversions :

1. **ROGER Thibaut avec *Recon Sergeant Omin L'Loxx et son motojet* de « Sons and Daughters of Freedom ». 8.15 points.**
2. ENAULT Pierre avec *Maître Kassofusk*. 8.02 points.
3. ROGER Thibaut avec *Dying Rebel Fleet Trooper*. 7.95 points.
4. ROGER Thibaut avec *Captain Zozridor Slayke* de « Sons and Daughters of Freedom ». 7.94 points.
5. LUDWIG Jean-Philippe avec *Ann et Tann Gella*. 7.92 points.
6. ROGER Thibaut avec *Rodian Sergeant Grudo* de « Sons and Daughters of Freedom ». 7.88 points.
7. FAUCHER Christophe avec *Clone Trooper on Dactillion*. 6.83 points.
8. PILLOT François avec *Sora Bulq*. 5.86 points.

Nos heureux gagnants, Norman JERABEK et Thibaut ROGER, recevront bientôt un *Battle of Hoth Scenario Pack*. Les autres participants seront contactés très prochainement pour définir ensemble les modalités d'un draft de boosters de Legacy of the Force. La dotation est offerte par WOTC/Hasbro France que je tiens à remercier pour leur investissement dans ce concours et le projet *Initiative*.

Pour chaque diorama et chaque conversion, noter dans une échelle de 0 à 10 les critères iistés.

				Editeur en chef WebMag INITIATIVE	Redacteurs WebMag INITIATIVE							WotC / Hasbro France			Arbitres SWM DCI		Points		
				Claude Martin BRITO	Christian BOGEY	David BONAFONTE	Christophe COLLOBERT	Raphael da Silva GOMES	David MARANTZ	Arnaud PONTALIER	Mathieu le TESSIER	Damien GUILLEMARD	Pierre-François PERIQUET	Jérôme Mioso	Denis HAVART	Kazutoyo YASUKAWA	Total	Moyenne par critère	Moyenne Totale
Dioramas	Battle of Endor	Romain BORDONE	Originalité de l'oeuvre	5	7	5	4	6	5	5	3	4	5	5	5	7	66	5,08	6,89
			Peinture, Sculpture, Finition, Esthétique	7	8	7	6	7	6	5	5	6	4	7	7	6	81	6,23	
			Respect de l'univers SW	9	9	8	10	10	6	8	9	9	7	9	9	8	111	8,54	
			Explications fournies pour reproduire l'œuvre	7	8	8	6	7	6	4	6	8	6	8	7	8	89	6,85	
			Mise en valeur de l'œuvre (photos)	8	8	7	7	8	7	7	8	7	6	10	9	9	101	7,77	
	Frozen Imperial Troops	Norman JERABEK	Originalité de l'oeuvre	10	8	10	8	10	7	8	10	8	9	4	6	10	108	8,31	8,18
			Peinture, Sculpture, Finition, Esthétique	9	8	9	8	9	8	7	9	8	8	4	6	9	102	7,85	
			Respect de l'univers SW	8	8	8	8	7	8	8	7	9	5	5	7	7	95	7,31	
			Explications fournies pour reproduire l'œuvre	10	10	10	10	10	9	7	8	10	10	10	8	10	122	9,38	
			Mise en valeur de l'œuvre (photos)	8	7	10	8	9	7	8	7	9	8	8	7	9	105	8,08	
Conversions	Maître Kassofusk	Pierre ENAULT	Originalité de l'oeuvre	10	8	9	10	8	8	9	8	9	8	8	10	10	115	8,85	8,02
			Peinture, Sculpture, Finition, Esthétique	8	9	9	9	8	7	8	8	8	8	9	9	9	109	8,38	
			Respect de l'univers SW	10	10	9	10	10	7	9	9	10	9	5	10	10	118	9,08	
			Explications fournies pour reproduire l'œuvre	8	8	8	7	8	7	7	7	7	7	8	8	9	99	7,62	
			Mise en valeur de l'œuvre (photos)	6	7	8	6	6	4	4	7	5	6	7	7	7	80	6,15	
	Clone trooper on Dactillion	Christophe FAUCHER	Originalité de l'oeuvre	10	9	8	10	10	8	6	9	9	9	8	9	10	115	8,85	6,83
			Peinture, Sculpture, Finition, Esthétique	8	9	7	9	9	9	8	10	7	8	8	8	9	109	8,38	
			Respect de l'univers SW	10	10	9	10	9	7	7	8	9	7	7	8	9	110	8,46	
			Explications fournies pour reproduire l'œuvre	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
			Mise en valeur de l'œuvre (photos)	9	10	9	9	9	7	7	9	9	8	7	8	9	110	8,46	
	Ann et Tann Gella	Jean-Philippe LUDWIG	Originalité de l'oeuvre	10	8	7	10	10	9	8	8	5	9	10	10	10	114	8,77	7,92
			Peinture, Sculpture, Finition, Esthétique	8	7	9	7	9	8	7	4	6	6	6	9	7	93	7,15	
			Respect de l'univers SW	10	10	9	10	10	10	8	8	9	8	9	10	10	121	9,31	
			Explications fournies pour reproduire l'œuvre	9	8	8	10	9	6	8	6	8	9	10	9	10	110	8,46	
			Mise en valeur de l'œuvre (photos)	6	7	8	5	8	6	5	5	5	5	3	8	6	77	5,92	
	Sora Bulq	François PILLOT	Originalité de l'oeuvre	4	8	4	5	5	5	6	4	5	3	3	4	7	63	4,85	5,86
			Peinture, Sculpture, Finition, Esthétique	8	8	6	7	7	6	4	6	7	6	3	6	7	81	6,23	
			Respect de l'univers SW	10	10	9	7	10	6	6	8	9	9	5	9	8	106	8,15	
			Explications fournies pour reproduire l'œuvre	3	5	5	5	4	4	6	3	4	4	3	3	4	53	4,08	
			Mise en valeur de l'œuvre (photos)	6	7	8	8	7	7	4	5	7	6	3	5	5	78	6	
	Dying Rebel Fleet Trooper	Thibaut ROGER	Originalité de l'oeuvre	10	10	9	8	8	9	6	8	9	8	10	8	10	113	8,69	7,95
			Peinture, Sculpture, Finition, Esthétique	9	9	6	9	7	9	7	6	8	7	9	9	8	103	7,92	
			Respect de l'univers SW	10	10	9	9	10	10	7	9	9	8	7	8	9	115	8,85	
			Explications fournies pour reproduire l'œuvre	9	9	9	10	9	8	8	8	8	8	7	9	9	111	8,54	
			Mise en valeur de l'œuvre (photos)	6	8	8	5	5	5	5	6	6	5	5	6	5	75	5,77	
	Captain Zozridor Slayke	Thibaut ROGER	Originalité de l'oeuvre	10	8	7	10	8	7	8	8	10	8	8	8	10	110	8,46	7,94
			Peinture, Sculpture, Finition, Esthétique	9	9	6	9	7	8	6	7	8	6	6	9	7	97	7,46	
			Respect de l'univers SW	10	10	9	10	10	7	7	10	9	9	6	8	9	114	8,77	
			Explications fournies pour reproduire l'œuvre	9	9	9	10	9	8	8	8	9	10	8	9	8	114	8,77	
			Mise en valeur de l'œuvre (photos)	7	7	8	5	7	5	5	6	8	5	7	6	5	81	6,23	
	Rodian Sergeant Grudo	Thibaut ROGER	Originalité de l'oeuvre	10	8	6	10	8	7	9	10	7	8	8	8	10	109	8,38	7,88
			Peinture, Sculpture, Finition, Esthétique	8	8	6	8	7	8	5	8	8	7	8	9	8	98	7,54	
			Respect de l'univers SW	10	10	9	10	10	8	7	9	9	9	7	8	9	115	8,85	
			Explications fournies pour reproduire l'œuvre	9	9	9	10	9	8	8	7	9	9	8	9	8	112	8,62	
			Mise en valeur de l'œuvre (photos)	6	6	8	6	5	5	5	6	8	5	7	6	5	78	6	
	Recon Sergeant Omin L'Oxx + Moojet	Thibaut ROGER	Originalité de l'oeuvre	10	10	9	10	9	10	8	10	8	7	8	8	10	117	9	8,15
			Peinture, Sculpture, Finition, Esthétique	8	9	7	9	7	10	8	8	8	7	6	9	9	105	8,08	
			Respect de l'univers SW	10	10	9	10	10	9	8	9	9	9	7	8	9	117	9	
			Explications fournies pour reproduire l'œuvre	9	9	9	10	9	8	8	9	9	9	8	9	9	115	8,85	
			Mise en valeur de l'œuvre (photos)	6	7	8	5	5	4	6	5	6	5	7	6	6	76	5,85	



General Kenobi in clone armor

Une conversion créée par **Pierre Enault (Algan)**

Qui n'a jamais rêvé d'avoir son Général Kenobi tel qu'il apparaît dans le dessin animé Clone Wars ?

Grâce à la Force (et surtout à vos talents de bricoleurs), cela va vous être possible.

Il vous faudra :

- 1 Clone Trooper Commander de Clone Strike.
- 1 Clone Trooper Grenadier de Clone Strike.
- 1 Corellian Pirate de Bounty Hunter.
- 1 Young Jedi Knight d'Universe.
- De la résine verte de modélisme (trouvable dans les magasins de figurine et de jeux de rôle).



Tout d'abord, il est plus qu'utile de se documenter et de trouver une image correspondant à ce que vous avez en tête afin de visualiser la posture. Mon choix s'est porté sur celle-ci :



Euh, non, pardon, celle-ci…



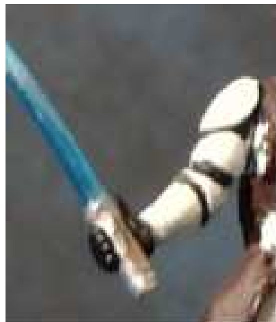
1. Le corps et les bras

Coupez le bras droit du sergent clone au niveau de l'épaule, et le gauche aussi (pas de jaloux comme ça !).

Puis couper le bras gauche au niveau du coude (bref, gardez le bras et non l'avant-bras gauche). Coupez la plaque de coude entre le coude et l'avant-bras gauche, puis la main. Vous avez maintenant le bras, le coude, l'avant-bras et la main. Surprenant, hein !

Tranchez sauvagement la main gauche du Young Jedi Knight.
Faites de même pour le bras droit du grenadier.

L'étape facile est maintenant de recoller le bras droit du grenadier sur l'épaule droite du sergent clone. Coupez le sabre laser du Young Jedi Knight et collez le sur la main droite d'Obi-Wan.



Le plus dur va être le bras gauche.

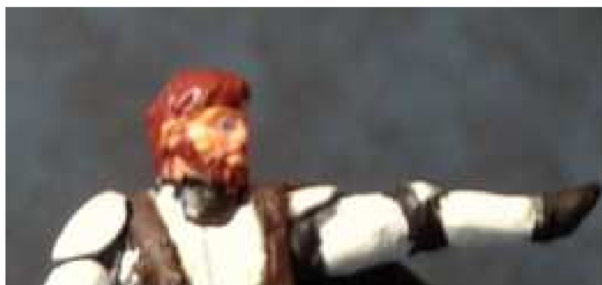
Coupez la jonction épaule/bras de façon à pouvoir les recoller à l'horizontale. Faites pivoter le coude de 90° de façon à ce que la plaque soit orientée vers le dos. Puis coupez un peu de façon à pouvoir la recoller à l'horizontale. Faites de même pour l'avant-bras.

Finalement collez la main perpendiculairement à l'axe du bras.



2. La tête

Beaucoup plus simple, décapitez le clone et le Corellian Pirate, puis procédez à un échange de tête. Pensez à bien orienter la tête vers la gauche, le regard dans l'alignement du bras gauche.



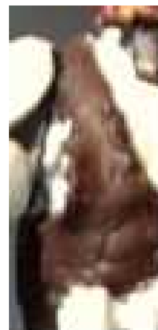
3. Les habits

Ils se décomposent en 4 morceaux : La jupette, le flanc gauche, le flanc droit et la cape. Vous allez les sculpter à la résine verte. Attention ce produit peut être dangereux…

Pour la jupette, faites un morceau rectangulaire d'environ 1,5 cm de haut sur environ 4 cm. Positionnez-le juste sous la ceinture puis tassez un peu de façon à y faire des plis.



Pour le flanc gauche, faites de même avec un morceau de résine verte triangulaire d'environ 3 cm sur 2 cm. Le but n'est pas de recouvrir le dos (ça c'est le boulot de la cape) mais de l'atteindre. Faites-lui faire des plis au niveau de la ceinture, des dessous-de-bras et de l'ouverture du torse afin de faire « plus vrai ».





Pour la cape, il faut un morceau un peu plus petit qu'un quart de cercle (à peu prés 80°) d'environ 3 cm de rayon. Situez le centre du cercle sur l'épaule droite, un des bords vers le sol et l'autre dans l'axe du bras gauche. Donnez-lui un peu de mouvement.

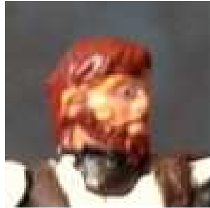


4. La peinture

Peignez la main gauche en noir, repassez certaines des jointures de l'armure en noire, repassez certaines pièces d'armures en blanc pour que cela soit plus net.

Peignez les cheveux et la barbe d'Obi en marron clair et ses habits en marron foncé.

Optionnel : Utilisez les restes de résine pour faire une petite barbe avant de la peindre. Les perfectionnistes choisiront de repeindre les yeux en blanc puis d'y faire une pupille noire.



5. Résultat : Admirez votre œuvre





Clone Trooper on Dactillion

Une conversion créée par **Christophe Faucher**

Idée

L'idée d'origine était de déployer les ailes du dactillion est d'en faire un utapaun commander sur dactillion. Après lecture de différents ouvrages Star Wars, on s'aperçoit que l'un des grands jeux des clones est de domestiquer les animaux des différentes planètes qu'ils visitent, comme ce fut le cas des larves sur Felucia. J'ai pensé que sur Utapaun, il en serait de même. J'ai donc décidé d'enlever le pilote utapaun et de mettre un clone à la place. Ensuite, l'idée m'est venue : les animaux aiment bien savoir si les objets sont comestibles ou pas. Mon dactillion va donc se rendre compte si un superbattle droid est mangeable.

Figurines requises

- Utapaun on Dactillion (Bounty Hunter).
- Clone Trooper (Revenge of the sith, clone bleu).
- Superbattle Droid (n'importe lequel) (optionnel).



Réalisation

J'ai essayé d'écrire cet article pour vous permettre de faire votre propre custom, si vous le désiriez, avec les différentes étapes que j'ai réalisées.

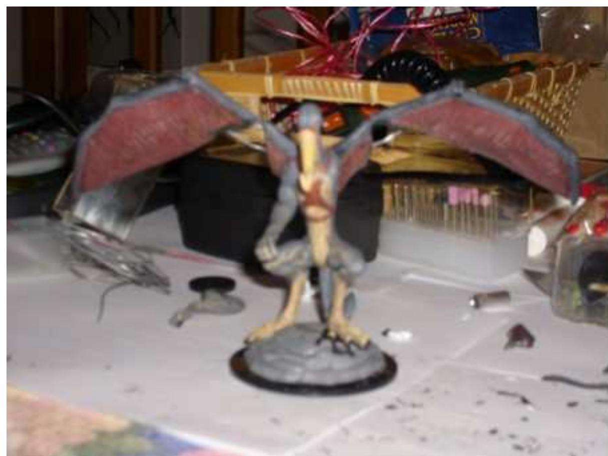
Je n'ai pas eu de pitié pour la figurine et je lui ai donc coupé les deux ailes au niveau de la jointure. J'ai aussi coupé le rocher sur lequel il est posé, pour le remplacer. Il faut dire que le rocher original est particulièrement laid et ressemble plus à une déjection de bantha.



Maintenant, on dispose d'une figurine que l'on peut manipuler dans tous les sens. Si on veut changer le pilote, il vaut mieux le faire maintenant, pour, encore une fois, plus de liberté dans la réalisation.

On se retrouve avec un poulet sans les ailes, on va donc lui donner des hormones. Il faut renforcer la structure des ailes. À l'aide d'une petite perceuse,

j'ai perforé à différents niveaux pour pouvoir enfiler des tiges de fer. Je vous laisse voir à quels endroits sur les différentes photos.



J'ai ensuite appliqué de la résine verte sur les ailes pour boucher l'énorme trou, tout en la sculptant pour se rapprocher le plus possible de la configuration d'une aile.

C'est un des points-clé de la transformation ; si on ne se sent pas capable de manipuler la résine verte, je ne pense pas qu'il faille se lancer dans ce projet. Il vaut mieux commencer sur de plus petits customs pour se faire la main.



Le temps que la résine verte sèche (compter au moins une nuit), je me suis attaqué au clone. J'ai pris un clone bleu de l'extension Revenge of the Sith, car il a déjà une position un peu assise, j'ai pensé que cela me ferait moins de travail en prenant cette figurine.

J'ai commencé à lui couper le bras droit (j'avais dans la tête l'idée de le remonter légèrement pour mettre les sangles servant à commander le dactillion dans sa main), puis les jambes au niveau des genoux. Essayer de lui donner une position à genou sur le dactillion n'a pas été facile ; il faut couper en biais les mollets et les pieds pour pouvoir y arriver. Une fois la position à genou établie, j'ai trouvé que le clone n'avait pas le torse assez relevé, j'ai donc coupé au-dessous de la ceinture, et j'ai ajouté de la résine verte pour lui donner sa position définitive.

J'ai ensuite coupé le bras gauche du dactillion pour le relever légèrement au niveau du bec, j'ai aussi ouvert celui-ci pour placer un droid dedans. Je n'ai placé le droid qu'à la fin pour ne pas qu'il me gène dans l'étape de la peinture.

J'ai commencé la peinture une fois toutes les pièces bien sèches et poncées (ne pas oublier le ponçage de la résine verte pour enlever les traces de doigts et uniformiser le tout). C'est très dur de reproduire exactement la couleur d'une figurine ; j'ai donc fait mes propres couleurs de rouge, gris et jaune pour respectivement les ailes, la peau, le bec et la trace jaune sur le dessous du dactillion. J'ai peint les ailes en premier puis la peau ; appliqué un lavis noir dans tous les creux de la figurine, puis un brossage à sec sur les ailes et la peau. Sur celle-ci j'ai tout d'abord créé mon jaune pour le bec que j'ai peint et ensuite appliqué sur le ventre du dactillion.

Par la suite j'ai attaqué la peinture du clone, après une bonne couche de blanc pour ne plus voir son ancienne peinture bleue, je l'ai peint au couleur du clone d'Obi-wan Kenobi en orange (logique vu le film); j'ai ensuite peint les différentes parties en noir sur l'armure et la combinaison.

Une fois la peinture sèche, j'ai positionné le clone sur le dactillion, effectué les dernières mises au point, puis je l'ai collé. J'ai aussi créé une sangle pour lui mettre dans la main et qui se rejoint avec celle du dactillion.

Ma bête était presque finie, il restait à la coller sur un nouveau rocher (pris dans le jardin après une hasardeuse recherche) et de faire ma petite scénette avec le droid. Pour la réaliser, j'ai tout simplement démembré un Superbattle Droid et j'ai placé ses différentes pièces dans le bec, les mains et sur le rocher.



Cette dernière étape n'est pas nécessaire, mais je trouvais que cela ajoutait du fun à l'ensemble.

Quand je réalise un custom, j'aime bien partir soit d'un dessin ou d'une photo existante pour la reproduire (exemple avec Aaylaa Secura que j'avais réalisé en 2007), ou que mon custom raconte une histoire ; ce qui était le cas pour la réalisation du Kit Fisto en 2006 (on avait l'impression que la figurine était surprise et en danger, ordre 66 ?).

Pour celle-ci, j'espère vous avoir donné l'impression qu'après un passage éclair sur les troupes droids, le pilote amène sa monture au sommet d'un rocher pour se reposer en vue d'un nouveau passage. Le clone est en train de chercher sa nouvelle proie et le dactillion, lui, essaie de se rassasier de sa prise de guerre.



Conseils

Faites vous plaisir, partez d'une idée, cherchez à savoir si elle est réalisable en termes de figurines, matériel, temps et surtout en fonction de vos capacités. N'hésitez pas à commencer modestement par des petites retouches sur quelques figurines puis attaquez vous à plus gros. Pour ma part, je sais que je suis actuellement incapable de créer ou sculpter une figurine par moi-même, donc j'apprends petit à petit.

Le dactillion était un défi car la figurine était grosse, il y a beaucoup d'imperfections sur la figurine, certaines sautent aux yeux d'autres moins.

Lancez vous un défi, si vous n'y arrivez pas, ce n'est pas grave, partez de quelque chose de moins difficile et apprenez. ;)

ANNONCE

Star Wars Roleplaying Game

Cette annonce commence par un double constat :

1. Les rolistes francophones sont bel et bien oubliés par WOTC.
2. WOTC relance le jeu de rôle en y introduisant les figurines. Pour preuve, la sortie de « Star Wars Roleplaying Game Saga Edition Core Rulebook », la campagne gratuite « Dawn of Defiance » en 10 volets, offerte aux joueurs ; les « web enhancement » ; et la conversion de chaque preview miniature en personnage du jeu de rôle sur le site WOTC.

Bref ça bouge pas mal, mais pas en français.

Pour contrer cette fâcheuse tendance, Nicolas Broquet, l'initiateur du projet, a réveillé quelques motivés inscrits sur le vieux groupe Yahoo afin de traduire complètement la nouvelle « Saga » version 2007.

(http://fr.groups.yahoo.com/group/StarWars-fr est un groupe qui possède plus de 300 membres et qui existe depuis décembre 1999)

Pour faciliter le processus de traduction, les fondateurs ont ouvert un *Wiki* où les collaborateurs peuvent écrire leurs traductions, corriger et améliorer celles des autres. Voici le lien :

http://swrpg.hebergement-pro.org/SWSaga/index.php/Accueil

En a peine un mois, l'avancée est assez spectaculaire même si une relecture s'impose.

Créer un compte ou se connecter

article | discussion | modifier | historique

STAR WARS

navigation
- Accueil
- Modifications récentes
- Aide

star wars saga
- Introduction
- Caractéristiques
- Espèces
- Classes Héroïques
- Compétences
- Dons
- La Force
- Traits Héroïques
- Equipement
- Combat
- Véhicule
- Droïds
- Classes de Prestige
- Gazette Galactique
- Maitrise du Jeu
- Epoque de Jeu
- Alliés Et Adversaires
- Index
- Index Traduction

rechercher

Consulter
Rechercher

boîte à outils
- Pages liées
- Suivi des liens
- Importer une image ou un son
- Pages spéciales
- Version imprimable
- Lien permanent

Combat

Séquence de Combat [modifier]

Sommaire [masquer]
1 Séquence de Combat
1.1 Le round de Combat
1.2 Actions durant le Combat
1.3 Actions Libre et Réaction
2 Statistique de Combat
2.1 Jet d'attaque
2.2 Touche Critique
2.3 Echec Automatique
2.4 Dégâts
2.5 Défense
2.6 Vitesse
2.7 Points de Vie

Le combat se décompose en une série de rounds, durant lesquels chaque personnage prendra un tour de jeu pour chaque round. Généralement un combat se déroule de la manière suivante :

- Etape 1 :

Le MJ détermine quels personnages sont conscients de la présence de leurs adversaires. Si certains combattants de sont pas conscients de la présence d'adversaires, on résous immédiatement un round de surprise avant le début des rounds standards. Si un round de surprise à lieu, chaque personnage surpris démarre la bataille pris au dépourvu (flat-footed). Un personnage sonné n'additionne pas son bonus de DEX à sa « Reflex Defense ». Une fois les combattants activés, ils ne sont plus considérés comme « surpris ».

- Etape 2 :

Les combattants qui surprennent leurs adversaires peuvent jouer durant le « round de surprise », et font donc un jet d'initiative. Le jet d'initiative se fait dans l'ordre décroissant de l'initiative (du plus élevé au plus faible) et les combattants surprenant leurs adversaires peuvent faire une action simple (action standard ou action de mouvement ou action rapide) durant le round de surprise. Les combattants surpris ne peuvent rien faire durant ce round.

- Etape 3 :

Les combattants qui n'ont pas encore fait de jet d'initiative en font un maintenant. Tous les protagonistes sont maintenant prêt à jouer un round normal. Le round de surprise n'intervient que tant qu'il existe des combattants ignorant la présence de leurs ennemis. S'il n'y a pas surprise, personne n'est considéré comme « pris au dépourvu ».

- Etape 4 :

Les personnages sont activés dans l'ordre de l'initiative.

- Etape 5 :

Lorsque tout le monde à eu un tour de jeu, le combattants avec l'initiative la plus élevée commence et les étapes 4 et 5 sont répétées jusqu'à la fin du combat.

Le round de Combat [modifier]

Chaque "round" représente 6 secondes dans le jeu. Dans la réalité, un round représente ce que chaque personnage peut raisonnablement accomplir en 6 secondes. Chaque round commence par l'activation du personnage avec la plus grande initiative, puis par le second… et ainsi de suite.

Cette annonce est alors adressée aux maîtres de jeu et aux joueurs francophones qui ont déjà dû traduire pour leur propre compte une partie du livre, ou qui le manipulent de manière plus ou moins régulière. Mais aussi aux lecteurs et correcteurs qui désirent lire notre travail pour l'améliorer. À savoir qu'il est possible de déposer des fichiers de tous les formats.

Bien évidemment ce projet n'a aucun but lucratif. L'objectif ultime est de participer activement dans un contexte de travail d'équipe, motivant et sympathique à la fois.

Frédéric Brasseur (Derf)

Bienvenue chez les Wookiees !

Une nouvelle rubrique créée par **Thibaut Roger (Ritin Kornas)**

Voici une nouvelle rubrique, à chaque numéro sera présentée une conversion de miniature, aussi bien de Star Wars Miniatures, que Starship Battle. À chaque fois il y aura un thème précis, aujourd'hui, ce sont les wookiees qui sont à l'honneur. Lorsque c'est possible, je parlerais un peu du réalisateur du custom, de la source de l'idée, de la (des) figurine(s) de base pour la création. À noter qu'en fin d'article, il y aura une ou des propositions de conversion (ou repeinte significative) en rapport avec le thème.

Sans plus tarder, voici un custom assez amusant mais très détaillé : le Wookiee Surfeur.



Ce custom a été trouvé sur le forum officiel de WOTC. C'est un custom réalisé en janvier 2007 par Lil Green Dude, auteur de nombreuses conversions magnifiques, dont un membre de la race de Yoda, tirant la langue, avec un sabre rouge, et un T-shirt au symbole de *Peace and Love*. Vous pouvez retrouver tous ses customs dans :

http://forums.gleemax.com/showthread.php?t=780149

Le profil de Lil Green Dude est dans :

http://forums.gleemax.com/member.php?u=373585

C'est donc un wookiee surfant... sur les vagues de Kamino ??? Non, à Los Angeles, durant ses vacances, déclare l'auteur sur son post du forum WOTC. Grâce aux bras, on peut remarquer que la figurine de base est le Wookiee Berserker (22/60 de la série Revenge Of The Sith).



C'est la grille métallique sur le torse qui peut nous l'indiquer également. Cependant, la figurine a été détachée du socle afin d'être placée sur la planche de surf, certainement faite en greenstuff (une sorte de pâte à modeler durcissable). La crête a été enlevée pour sculpter un béret à la place, tout comme la tête du droïd de combat (normalement à la main gauche du wookiee). Par ailleurs, une chemise hawaïenne ainsi que le short ont été rajoutés en greenstuff ainsi que le cache-œil.

À noter les détails suivants qui donnent du réalisme à l'œuvre : la vague (issue de la figurine d'Aquaman de Heroclix), le cordon de sécurité de la planche accroché à la pâte du wookiee, et l'aileron de la planche. Ce wookiee a d'ailleurs dû subir un coup de peinture car les tons sont

légèrement plus clairs que ceux de la figurine que je possède.

Certainement un des meilleurs customs que j'ai vu, très bien fait, très bien peint, et très original !!!

Le second custom, fait avant janvier 2007, est du même auteur. C'est un wookiee jedi sur un Acklay. À la base, Lil Green Dude avait prévu de faire uniquement le wookiee et l'acklay, puis il a décidé de rajouter les cadavres, ce qui est, je dois dire assez sanguinolent comme custom (âmes sensibles s'abstenir).



© *Lil Green Dude* du forum officiel de SWM de WOTC

Les figurines ayant été utilisées pour la réalisation de cette conversion sont :

- Acklay (13/60 d'Universe). Logique c'est le seul acklay qui existe.
- Wookiee Soldier (20/60 de Rebel Storm) ?? Je me permets d'ajouter un signe d'interrogation car je ne suis pas très certain… En effet, sur le Wookie Soldier d'origine on peut voir des bandoulières, qui n'existent pas sur le custom.
- Clone Trooper Gunner (11/60 de Revenge Of The Sith). Assez reconnaissable à la position des bras.
- Dark Side Acolyte (34/60 de Clone Strike). Certes, coupé en deux, mais quand même…



L'acklay n'a quasiment rien souffert dans cette boucherie. Juste un décollement des 2 pâtes qui écrasent les corps, le recollage de celles-ci et la peinture rouge pour représenter le sang.

Le wookiee lui, a été décollé du socle son bras gauche a été repositionné pour se tenir à l'encolure de sa monture semble-t-il. Le bras droit a été récompensé d'un sabre laser bleu. Enfin, il suffit juste de coller le wookiee sur l'acklay et de lui refaire une beauté, enfin plutôt à ses poils...

Le wookiee qui fait du rodeo…



© *Lil Green Dude* du forum officiel de SWM de WOTC

Ensuite, le clone. Il a été également décollé du socle dans le but de le recoller sous la pâte du monstre. À ne pas oublier avant un peu de peinture rouge pour le sang...

Là, un petit cadavre de clone…



© *Lil Green Dude* du forum officiel de SWM de WOTC

Il reste la Dark Side Acolyte. Elle a eu à peu prés le même sort que le clone : ses mains ont été tranchées et elle a été coupée en deux au niveau du buste, avec les 2 parties légèrement espacées sur le socle de l'acklay.

En bref, c'est un magnifique custom, facile à réaliser si l'on a les figurines requises. Il n'y a qu'un ou deux points qui me chagrinent : c'est l'absence d'une chaîne autour du cou de l'acklay

(façon Anakin on Reek), et les pieds du wookiee qui paraissent trop plats en dessous (mais ça pourrait être aussi du à la photo).

Enfin le cadavre plein de sang d'une humanoïde



© *Lil Green Dude* du forum officiel de SWM de WOTC

Le prochain et dernier custom pour ce numéro date de novembre 2007 il a été réalisé par Windcleaver :

Son profil :

http://forums.gleemax.com/member.php?u=545879

Ses customs :

http://forums.gleemax.com/showthread.php?t=934223

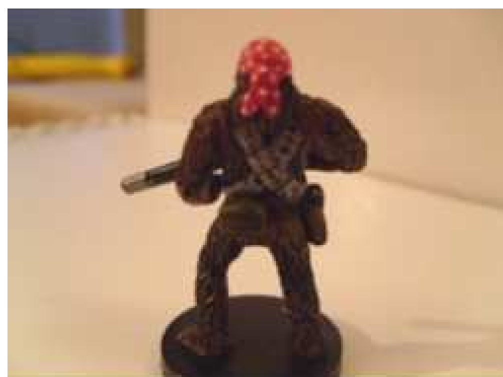
Le voici son custom de Wookiee :



© *Windcleaver* du forum officiel de SWM de WOTC



© *Windcleaver* du forum officiel de SWM de WOTC



© *Windcleaver* du forum officiel de SWM de WOTC

Ce custom, a été inspiré de l'illustration d'un bouquin du vieux jeu Star Wars D6. Comme vous pouvez le constater, le custom est très fidèle à l'image.



La figurine utilisée pour cette conversion est la même qu'avant : le Wookiee Soldier (20/60 Rebel Storm).
Les modifications apportées sont : le repositionnement des 2 bras ainsi que l'ajout du fusil blaster. Ensuite, le bandana ainsi que les lunettes ont dû être créés avec de la greenstuff. Enfin, toute la figurine a été repeinte, avec un brossage à sec plus clair des poils des 4 membres !!!

Voilà les customs pour ce numéro ! J'espère que ces conversions ont été à la hauteur de vos attentes et qu'elles vous ont plu.

Avant de conclure cet article, j'ai quelques idées de custom de wookiees à vous proposer :

- Un Wookiee Berserker avec les restes du droïd dans l'autre main serait intéressant esthétiquement.
- Dans la famille de Chewbacca nous avons son père Attichitcuk, sa femme Mallatobuck et son fils Lumpawaroo. Cependant si vous cherchez des images de ces personnages pouvant servir de référence, vous risquez d'être vite déçu, car à ce jour les uniques images disponibles proviennent du film « Star Wars Holiday Special 1978 ».
- Toujours dans la famille de Chewie : Lowbacca, le neveu Jedi de Chewbacca



- Nous avons également Tojjevvuk, un wookiee albinos qui affronte Chewbacca (et perd bien évidemment).



- On a aussi tous les amis de Chewie : Dryanta, Shoran ....
- Enfin, on pourrait aussi faire Zaalbar, le wookiee de KOTOR, ainsi que les membres de sa famille : son frère Chuundar et son père Freyyr.

Bien entendu, il existe d'autres wookiees, mais tous les énoncer serait trop long.

Voilà !! C'est fini, à une prochaine fois !!!

SWM CUSTOMS NAVIGATOR

Un projet de http://initiative-swm.fr



SWM CUSTOMS NAVIGATOR
Un projet de http://initiative-swm.fr

PEREZ CASTRO Daniel | 1. Roron Corobb | Stats/Fiche | Fermer | >

Republic | Roron Corobb | PEREZ CASTRO Daniel | 01/02 | ★

HIT POINTS : TBD
DEFENSE : TBD
ATTACK : TBD
DAMAGE : TBD

TBD

Special Abilities :
Unique
Force Powers :
TBD
Commander Effect :
TBD

LA CONVERSION

Explications

Cette figurine je l'avais réalisé il y a plusieurs mois, et je l'avais montré sur le forum SWM/DD dans la section conversions. Je l'ai récemment modifiée pour changer la position de son bras droit qu'était trop élevée.

Roron a été réalisé à partir de un Mon Calamari Mercenary, un Ithorian Scout, et finalement un Young Jedi Knight (sabre bleu).

Voici une nouvelle fonctionnalité disponible dans le site web du magazine : SWM Customs Navigator. Malgré un nom un peu trop hi-tech, il s'agit tout simplement d'un explorateur en ligne, dédié à vos conversions. Le principe de fonctionnement est aussi simple : Si vous voulez que votre figurine soit répertoriée, vous devez envoyer à Master Ooroo, une ou deux photos de l'œuvre et un petit descriptif pour ceux qui voudraient reproduire la conversion. Optionnellement vous pouvez également fournir les statistiques de votre custom. À peu près tous les mois, et une fois avoir récupéré un bon nombre de nouvelles conversions, l'explorateur sera mis à jour. Pour l'instant il n'y a que 16 conversions appartenant à 10 membres de la communauté SWM francophone (dont certains ont participé au dernier concours de dioramas/conversions). J'espère que dans les mois à venir, l'on pourra présenter une bonne panoplie de conversions.

Master Ooroo



Echoes from WOTC / Hasbro France



Jérôme Mioso, Responsable Programmes Magasins de WOTC / Hasbro France, tenait à nous donner une information plus qu'intéressante, adressé aussi bien aux joueurs qu'aux collectionneurs des produits dérivés de SWM comme les promos et repeintes. Il s'agit de la liste de magasins et boutiques ayant reçu les kits de ligue SWM. Je vous conseille fortement d'aller voir votre magasin préféré et, soit participer aux ligues (pas évident pour ceux qui travaillent car la plupart des ligues ont lieu pendant la semaine), soit soudoyer le patron pour qu'il vous file un kit ;-) Voici la liste :

Nom de la boutique	Adresse	CP	Ville
Entre Jeu	8, rue d'Alger	06000	Nice
Role Games	32, rue Barbaroux	13001	Marseille
Magic Frag	2, avenue Roger Salengro	13400	Aubagne
Jeux de la Comté	7, quai de Strasbourg	25000	Besancon
Cage aux Trolls	46, rue Branda	29200	Brest
Jeux Mage Inn	22, rue St Ursule	31000	Toulouse
Univers Parallele	36, rue st Ursule	31000	Toulouse
Forges de Lumieres	1, place Clemence Isaure	31320	Castanet Tolosan
Armes De Legendes	107, rue Victor Hugo	33130	Begles
Jeu Mage Inn	26, rue Des Ecoles Laïques	34000	Montpellier
Cartapapa	25, rue Louis Blanc	34000	Montpellier
Trollune	25, rue S. Gryphe	34000	Lyon
Temple du Jeu	22, rue du capitaine Dreyfus	35000	Rennes
La Regle Du Jeu	3, rue Colbert	37000	Tours
Les Contrees Du Jeu	6, rue Beyle Stendhal	38000	Grenoble
Sortileges	1, rue Des 3 Croissants	44000	Nantes
Sortileges	24, rue de la Roe	49100	Angers
Arcadia	8, rue Gilbert	54000	Nancy
Hobby Max	51, rue d'Amiens	59000	Lille
Troll et Ptits Lutins	16 ,rue Robert Schuman	59280	Armentieres
Cardasse	43, rue Jules Juillet	60100	Creil
Jeux Mage Inn	56 bis-58, rue Castetnau	64000	Pau
Serial Gamer	19, avenue Julien Panchot	66000	Perpignan
La Croisée des Jeux	11, rue Bellecombe	69100	Villeurbanne
Ludik	180, rue Victor Hugo	69400	Villefranche sur Saone
Parkage	25, rue Geoffroy Saint Hilaire	75005	Paris
Repaire du Dragon	44, bd Magenta	75010	Paris
Magic Corporation	13, rue Amelot	75011	Paris
Troll 2 Jeux	22, rue Hector Malot	75012	Paris
Caverne du Dragon	23, rue François de Tessan	77330	Ozoir la Ferriere
Joker Box	250, RN97	83130	La Garde
Diagonale du Fou	34, rue Thiers	84000	Avignon
Excalibur	13, rue des Vieilles Boucheries	86000	Poitiers
Gorakou - Guilde des Joueurs	3, rue Haute Vienne	87000	Limoges
L'oeil De Simar	1, avenue Thiers	93190	Livry Gargan
Weregamer	8, parvis De Saint Maur	94100	St Maur Des Fosses

présenté par **Christian Bogey (Mandalorien)**
et **Raphael Da Silva Gomes (Rafpark)**

Présentation

En ce qui concerne le 1er site sur lequel nous pencher, notre choix c'est naturellement porté sur le site officiel de l'éditeur du jeu Star Wars Miniatures.

Sobre et relativement complet, il ne sert pas uniquement de vitrine à la promotion des produits, mais assure aussi un suivi appliqué relatif au jeu.
La part belle est faite essentiellement au jeu Star Wars Miniatures en lui-même, toutefois la politique de Wizards of the Coast semble appuyer davantage, depuis quelques temps, la section du site dédiée au JDR (*NDLR : Jeu de Rôle*).

Le site est malheureusement réservé à ceux parlant la langue de Shakespeare.

Pour les anglophobes, nous allons tout de même détailler les différentes sections afin de les inciter à approfondir leurs connaissances en Anglais pour profiter au mieux de ce qui est proposé.

Navigation / Mise en page

On relèvera une classique mise en avant de l'essentiel de l'actualité en fenêtre centrale, avec une navigation contextuelle sur les grands thèmes.... tout à la fois sobre et efficace.

Il va de soit que l'un des intérêts majeurs de ce site au niveau des informations est la fiabilité. Toutefois il est à noter que la « réactivité » concernant certaines informations est assez moyenne.

En effet, compte tenu du fait que Wizards of the Coast est le mieux placé quant à la détention de données relatives à leurs produits, il est un peu

dommage de constater quelques lenteurs quant à la mise en ligne de certains éléments, notamment lors de la sortie de nouvelles collections. Il s'agit d'un « petit » défaut que l'on ne peut pas s'empêcher de remarquer lorsque on compare le suivi appliqué qu'ils assurent sur l'autre produit : D&D Minis.

Les rubriques

LEARN TO PLAY

(Apprendre à jouer)

Rubrique très intéressante grâce à sa manière de présenter SWM, mais aussi le JDR, aux novices à travers de petits descriptifs et surtout la mise à disposition de tutoriaux interactifs de très bonne facture.

PRODUCTS

(Les Produits)

Liste quelque peu spartiate au niveau des détails mais toutefois complète de tous les produits édités par Wizards concernant aussi bien SWM que le JDR depuis sa réédition avec de nouvelles règles.

ARCHIVES

Ils sont regroupés en 3 catégories différentes :

- Les News : Informations officielles, previews publiées, articles sur les conversions, etc...
- Les Jedi Conseling : Liste des articles consultables écrits pour clarifier les règles concernant SWM et le JDR.
- Scenario / Adventure : Tout est dans l'intitulé de la rubrique...

RULES

(Les Règles)

Cette rubrique contient les dernières versions téléchargeables des règles officielles, FAQs et Erratas.
Concernant le jeu Starship Battles, on regrettera uniquement la présence de l'Errata et du FAQ. Le manuel du jeu n'est pas disponible, ce qui est dommage pour les curieux qui auraient raté la collection et qui auraient aimé en savoir davantage.

DOWNLOADS

(Téléchargements)

Rubrique essentiellement dédiée au jeu de rôle qui propose en téléchargement des suppléments au livret des règles ou des éléments bien pratiques comme des fiches de personnages prêtes à l'impression.

LIVING FORCE

Rubrique dédiée à une campagne pour le jeu de rôle qui entre dans le cadre du RPGA (Association du RPG).

DATABASE

(Base de données)

Incontournable ! C'est en fait un moteur de recherche couplé à une base de données contenant toutes les caractéristiques de toutes les figurines des sets commercialisés. Vous avez besoin de retrouver toutes les figurines portant le même nom, aillant un coût, ou des points de vie particuliers ? Rien de plus rapide et facile.

Le forum



Le forum de WOTC contient de nombreuses sections, chacune destinée à un jeu en particulier. Nous allons nous intéresser à la section Star Wars Miniatures. Évidemment pour ceux qui ne parlent pas anglais naviguer dans ce forum va être un peu difficile.

- **Mos Eisley Cantina** : Rubrique nouvellement créé, celle-ci contient les informations concernant les tournois ou parties se déroulant dans les magasins ou associations de différentes villes Américaines et Canadiennes. Amis Européens passez votre chemin.

- **Star Wars Miniature General** : Comme son nom l'indique, les discussions générales à propos de notre jeu de miniatures préféré : les news sur les futurs sets, des previews, des suppositions, des sondages, des délires aussi. Bref, une section un peu fourre-tout si votre sujet n'a pas sa place ailleurs. On notera qu'il y a une sous-section dédiée à Starship Battles toujours active avec ses customs.

- **Star Wars Mini Rules** : Vous avez une question sur un point de règle ? Un doute concernant l'utilisation d'un CE ou SA ? Ou encore vous voulez vous améliorer et devenir un vrai pro des règles ? Et bien cette section est faite pour vous. En effet, de nombreuses personnes répondront à votre interrogation ou débattront sur un point de règle assez confus avec les nouveaux ou anciens sets. Nickname (interviewé dans un précédent numéro) pourra aussi trancher sur la question ou se renseigner auprès des créateurs du jeu si c'est trop

ambigu. Comble du bonheur, c'est aussi grâce à cette section que les errata ou FAQ sur les règles sont mis à jour. Bref, l'une des sections les plus importantes à mon goût.

- **Squad Critique** : C'est ici que vous pouvez proposer vos teams qui seront décortiquées, analysées et améliorées. Si vous êtes en manque d'inspiration pour créer votre prochain équipe, c'est une véritable boîte à idées.

- **Customs minis, maps and stats** : Ca porte bien son nom, on y retrouve des figurines modifiées, nouvelles postures ou complètement inédites ainsi que les statistiques qui les accompagnent, et des créateurs de maps. Je conseille surtout de naviguer pour regarder les créations de certains qui sont tout simplement sublimes aussi bien au niveau des figurines que des maps. D'ailleurs un membre du forum a créé un pack de fan map qui a fait l'unanimité suite au succès de ses différentes créations.

- **Star Wars Tradehouse** : C'est le topic consacré aux échanges entre joueurs. Intérêt très limité pour les joueurs Européens aux vues des frais de ports.

Appréciation

Il est toujours difficile de savoir quelle est la meilleure approche pour effectuer une évaluation. Donner une note n'est à notre sens pas représentatif, car tous les sites ne seront pas évalués sur des critères « fixes » mais par rapport à l'étendue de l'exploitation de leur potentiel relatif au domaine pour lequel ils se présentent.

Nous préférons donc aborder cet aspect sous un angle différent, c'est-à-dire relever les points forts et ceux qui méritent d'être éventuellement développés.

Pour le site

Les plus :

- Informations fiables.
- Mise à jour régulière.
- Un effort notable de l'éditeur pour proposer aux fans des sujets intéressants : dossiers, scénarios, tutoriaux sur les conversions, etc...

Les Moins :

- Uniquement en Anglais.
- Un temps de réactivité assez lent concernant certaines informations.
- Quelques sections mériteraient d'être développées d'avantage (comme c'est le cas dans le site de D&D).

Pour le forum

Les plus :

- Source d'informations très variées.
- Forum bien classifié et non fouillis sauf peut-être au niveau des règles.
- Suivi par de nombreux experts des règles qui répondent très rapidement à vos interrogations.
- Sert de lien entre les joueurs et les créateurs des règles.

Les Moins :

- Uniquement en Anglais.
- Une tendance à censurer le contenu si une news arrive trop tôt.
- Le systématique « entretien » journalier qui a lieu en pleine matinée pour nous.
- La section règles n'a pas de classification stricte ce qui conduit à voir de nombreux doubles sujets consacrés à la même question (voire triple).

Au final même s'il y a des points négatifs, le site et le forum officiel n'en sont pas moins incontournables car ils représentent la source « officielle » du jeu. À voir et à revoir pour s'informer, et depuis la sortie de Legacy of the Force on peut constater un net regain d'activité en ce qui concerne les articles sur SWM.

NDLR :

Ci-après les liens du site officiel de SWM de WOTC et de son forum :

http://www.wizards.com/default.asp?x=starwars
http://forums.gleemax.com/forumdisplay.php?f=518

HUMOUR SW BY ENRIQUE V. VEGAS

LOS CABEZONES DE LAS GALAXIAS
(LES GROSSES TÊTES DES GALAXIES)



Celia Osgana



Luke Eskaywalker



Chiguahua



Conde Duuke



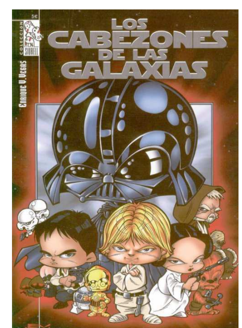
Darz Vander



Master Windows



Darz Maula



À lire d'urgence si vous maîtrisez l'espagnol ☺